

Año IV Número 32 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVIS… …ARA CONSOLAS
DRAGON BALL Z
¡GOKU SE APUNTA A SEGA!
00032
8 414090 100168
HOBBY PRESS
Super Mario Land 3, a punto
WARIO QUIERE SER LA ESTRELLA
SUPLEMENTO EXTRA
32 Páginas de puro fútbol
HOBBY CONSOLAS
ESPECIAL FÚTBOL
VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
Previews
WORLD CUP USA 94 (SN y MD)
F.I.F.A. SOCCER (SN)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER (MD)
REVIEWS
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER (SN)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER (MD)
REPORTAJE
TODOS LOS JUEGOS DE FÚTBOL PARA 16 BITS
La fiebre del Mundial llega a las consolas
¡COMIENZA EL ESPECTÁCULO!

M E

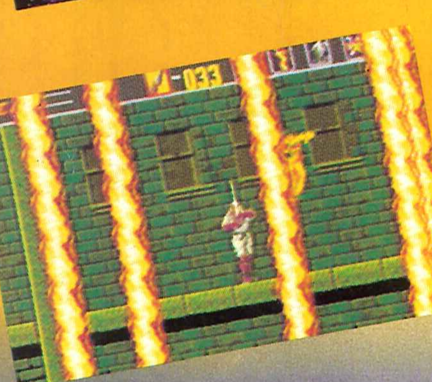
DIVERSIO

¡¡La bomba acaba de estallar!!
La mayor concentración de emociones de la historia de los videojuegos: ¡¡MEGA 7!!.
¡¡El Pack que rompe con todo lo imaginable en videodiversión!!.



STREETS OF RAGE

Una obra maestra del Videojuego, por el realismo de su acción y explosivo ritmo. Tres expertos en Artes marciales, se enfrentan a bandas de la peor calaña. ¡Dales caña!



SHINOBI

El gran Maestro Ninja cuya mítica espada causa pavor a sus enemigos.
¡Escenarios Super detallados!
¡Movimientos casi reales!
¡Música vibrante!
Y hasta... ¡Poderes mágicos!
¡Los expertos Europeos se rinden ante Shinobi!



GOLDEN AXE

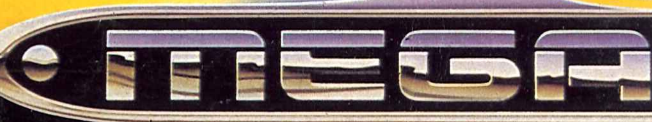
Un Reino Fantástico y una misión sólo para héroes: recuperar el "Hacha de Oro".
Sólo con tu destreza y la magia de tus poderosos aliados podrás vencer al miedo y a los innombrables enemigos que te acechan.
¡¡Una mágica aventura rescatada de las Salas Recreativas!!.



SUPER HANG ON

48 fases al rojo vivo y circuitos de 4 Continentes para poner tus pulsaciones a 300 Km/h.
¡ Acelera a fondo, arriesga en las trazadas y apura las frenadas !
Puede que tu moto sobreviva en la meta.
¡ Un simulador idéntico a la recreativa !.





G A 7

N MASIVA

La Consola más potente en 16 Bits, Mega Drive, y 7 juegos legendarios, en un sólo Pack. Y a un precio que no podrás creer. ¡¡Mucho menos de lo que te esperas!!. Pregunta por Mega 7 en tu tienda y... ¡Prepárate! ¡Los Pads van a echar humo, con tanta acción!.





WORLD CUP ITALIA

Fútbol de alta escuela con todos los alicientes de un mundial.

25 Selecciones y terreno de juego a elegir. Driblings. Remates de chilena; de cabeza. Pases medidos. ¡Increíbles primeros planos!. ¡Un balonazo al aburrimiento!.



COLUMNS

Habilidad, inteligencia, reflejos... Te hará falta eso y mucho más para ordenar las joyas por colores en 100 enrolladísimas fases. ¿Fácil? ¡Yo que tú, no pestañearía!



SONIC

El Puerco Espín más famoso de la historia, te enamorará a velocidad de vértigo. Una aventura que ya es leyenda por sus prodigiosos gráficos, imaginativas fases y el incomparable carisma de SONIC. ¡Sencillamente, único!



DRIVE



LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández

Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: WARIO LAND



Tiene bigote, cubre su cabeza con una vistosa visera, va vestido con un peto de color azul, pero... no es Mario. ¿Qué?, ¿os lo hemos puesto difícil, eh? Sí, quién iba a ser sino Wario. Como ya sabréis, se trata del archienemigo del fontanero italiano, que llega a Game Boy dispuesto a dar la lata.
De momento, para que vayáis saciendo vuestra curiosidad, os adelantamos lo más importante de este «Wario Land» en una completa súper Preview. Como siempre, si queréis estar al día, no tenéis más que leer este número de Hobby Consolas.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Estáis de enhorabuena, porque ante vuestros ojos tenéis el reportaje más alucinante sobre juegos de fútbol que jamás se haya hecho en una revista. Una nueva demostración de la capacidad del fantástico equipo de Hobby Consolas.

CRUELA DE VIL

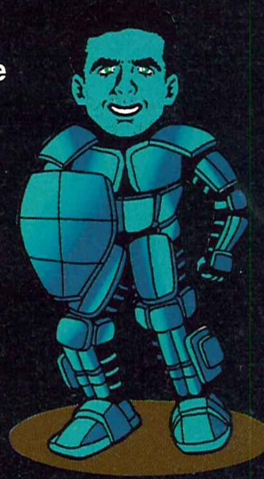


Este mes he decidido dedicarme al golf en cuerpo y alma. Claro, que de la mejor manera, con «PGA European Tour». Todavía no puedo aspirar a la chaqueta verde de Augusta, pero tampoco se me da nada mal.



Lo más fuerte de este mes ha sido el fútbol, pero si vuestros gustos se alejan del deporte rey, tenéis de sobra para elegir. Plataformas con Kirby, lucha con «Art of Fighting» y la aventura definitiva con el estreno de un anti-héroe: el genial Wario.

BOKE

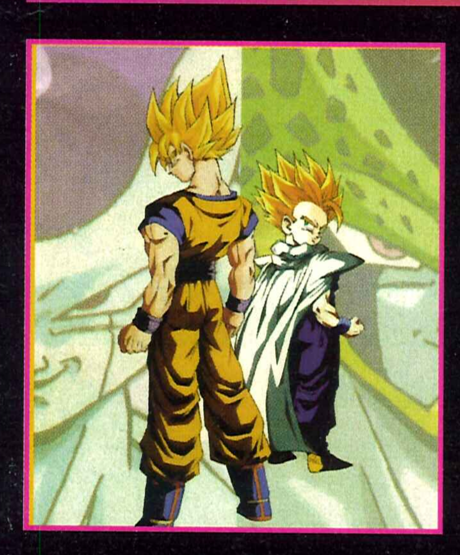


He tenido que ponerme una armadura para luchar contra tanto robot cibernético y, por supuesto, para aprender a disparar el genial Super Scope. Pero si buscas algo realmente original, «Subterrania» es sin duda tu juego.

Año IV- Nº 32- Mayo 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO

PREVIEWS

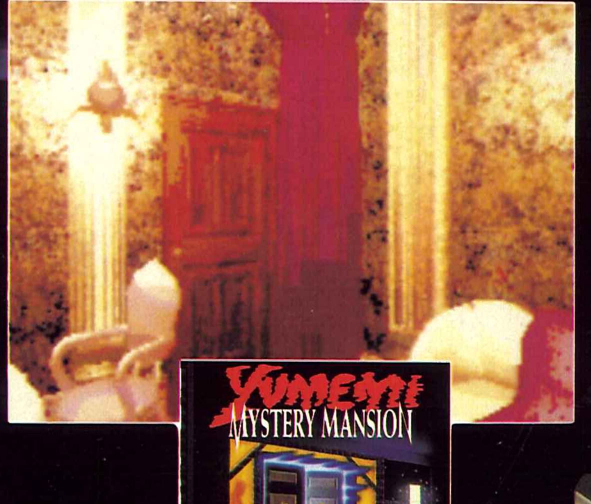


Ya queda menos para que Goku y compañía midan sus fuerzas en Mega Drive. De momento, aquí tenéis un amplio avance de lo que será este esperado cartucho. El mes que viene podréis ver «Dragon Ball Z» en todo su esplendor .





DRACULA UNLEASHED
La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!.



YUMEMI MISTERY MANSION
Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



PRIZE FIGHTER

PRIZE FIGHTER
El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de carne y hueso, pretende arreglarte la cara, a base de directos crochets y ganchos. ¡Defiéndete y saca los puños!.





DRAGON'S LAIR
¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su día?. ¡Llévatela a casa!. Desafía el miedo superando las pruebas más inverosímiles.

Unitros

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Y próximamente en MEGA CD: WORLD CUP SOCCER • SOULSTAR •

...ZAMIENTO DE DISCO.



SON OF CHUCK
Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.



DUNE
La estrategia es tu mejor arma para conseguir el control de la especia y dominar el planeta DUNE. ¿Te perdiste la película?.

Nunca un disco llegó tan lejos.
En potencia de juego. (**4672 Megas**). En percepción sensorial (**efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO**). En aventuras gráficas (**rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional**). En calidad de sonido (**banda sonora de lectura digital Q-SOUND**).
Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títulos y deja que tu instinto decida por ti.



TERMINATOR CD
Acción, acción y más acción. Dispara a todo lo que se mueva y puede que llegues lejos.



JURASSIC PARK
Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por ti!.

ANOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT



LA LEY DEL MAS FUERTE

el Sensor

No está mal, no está mal del todo... pero puede mejorar. El Sensor puede, y debe, ser mucho más mordaz, más agresivo, más divertido... más temido. Tenemos, -tenéis- que conseguir que esta sección se convierta, por un lado, en un orgullo para el que salga en el apartado MOLA y por otro, en una auténtica vergüenza para quien se gane con todo merecimiento ocupar un lugar destacado en el NO MOLA. Por eso os pedimos que seáis más duros -tanto para lo bueno como para lo malo-, y que a través de vuestras cartas nos ayudéis a exponer todo aquello que nosotros no "podemos" decir. Contamos con vosotros.

MOLA

- La gran cantidad de juegos de basket que han salido para Mega Drive.

Cierto. Y además en este caso la cantidad ha venido acompañada de calidad.

- El «Final Fight 2»: realmente fuerte.

Esa frase nos suena de algo...

- Los gráficos de los juegos de Disney.

Realmente suelen ser magistrales: parecen auténticos dibujos animados.

- Los originales personajes de Clayfighters.

Estamos contigo. Los detalles de originalidad se agradecen cada vez más.

- Que parece que se han espabilado un poco con la N.E.S.

¡Desde que les dimos el toque el mes pasado!

- Lo práctico que resulta el Multi-Mega.

Sí, sí, muy práctico... Y muy barato, sobre todo muy barato.

- Que pongáis tantos concursos.

Nuestros encargados de separar el correo no estarán muy de acuerdo contigo...

- Que vayan a salir juegos de coches tan cercanos a la realidad,

Espérate a verlos "en la realidad", que ya están muy "cercanos".

- Los juegos de Kirby.

¡Ha nacido un nuevo héroe para Nintendo!

...QUE CADA VEZ LAS CONSOLAS SEAN MENOS "UN JUEGO DE NIÑOS"

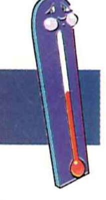
Tengo una SN y una MD. También tengo 31 años
d), y me encanta jugar con las consolas en mis
SN y el genial "Zelda", que es el juego
que ya acabé hace tiempo. Mi problema es que
que me llame la atención, pues tampoco hay mu

Como este mes no nos habéis enviado ningún Mola que nos haya hecho especial gracia, nos hemos permitido el desliz de elegir un tema que a nosotros personalmente -o mejor dicho, revisteramente-, nos mola mucho. Y es, ni más ni menos, el que acabáis de leer: que cada día las consolas son menos "un juego de niños". ¿Por qué decimos ésto? Pues porque últimamente estamos detectando que una buena parte de las cartas que recibimos vienen remitidas por consolegas que pasan ampliamente de los 20. Esto, sin duda, es un buen síntoma y demuestra que las consolas proporcionan diversión a un montón de gente diferente -incluso a los adultos- y que los aficionados al tema no son sólamente "una panda de locos que se pasan todo el día matando marcianitos". Por cierto, el caso concreto de la carta que hemos elegido viene remitido, además, por una "niña". ¡Para que luego digan que las consolas son sexistas!

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Joan Caba (Barcelona), Oscar Cirac (Madrid), Juan Antonio Rodríguez (Madrid), Angel Arenas (Madrid), Fausto Ramírez (Tarragona), Francisco "Letra llegible" (Huesca), Pablo Aracil (Valencia), Eneko Senarriega (Vizcaya), Akane Pinado (Madrid), Roger Hombravella (Barcelona), Iván Ruiz (La Rioja), Felix Padilla (Sevilla), Agustín Alonso (Murcia), Vicente Llorente Cañas (Madrid).

Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



NI FU NI FA

- El «Tuff'n Nuff» y el «Zool» de Super Nintendo, no es que sean malos, pero...

...pero tampoco son demasiado buenos ¿no?

- La mayoría de los juegos para la N.E.S.

Hay juegos muy, pero que muy divertidos para la N.E.S. Lo que ocurre es que, efectivamente, llevábamos una laaaarga sequía de buenos títulos. Pero este mes ha mejorado un poco con juegos como Kirby´s Adventure, Megaman IV o el Libro de la Selva, que está al caer.

- La censura en los videojuegos.

La censura, muchacho, no debe estar nunca en Ni Fu Ni Fa. La censura, entendida como recorte de la libertad, debe ir siempre en No Mola. Otra cosa es tratar de evitar que lleguen excesivas dosis de violencia a jóvenes que aún no están preparados para asimilarla.

- El «George Foreman» de Super Nintendo.

Pues eso.

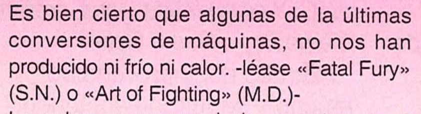
- El «Aladdin» de Master y Game Gear, son buenos pero fáciles.

Piensa que no todo el mundo tiene porqué ser un "Game Master" como tú...

- Que la revista tenga tantísima publicidad.

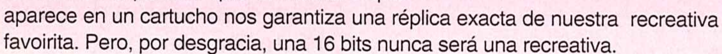
¿Te parece mucha? Pues a nosotros no nos importaría llevar 200 ó 300 páginas más de "publi". Al fin y al cabo, si la revista sale todos los meses es, en gran parte, gracias a ella.

...ALGUNAS CONVERSIONES DE RECREATIVAS.



Es bien cierto que algunas de la últimas conversiones de máquinas, no nos han producido ni frío ni calor. -léase «Fatal Fury» (S.N.) o «Art of Fighting» (M.D.)-

La culpa es, por un lado, nuestra, pues tendemos a pensar que el nombre que aparece en un cartucho nos garantiza una réplica exacta de nuestra recreativa favoirita. Pero, por desgracia, una 16 bits nunca será una recreativa.



Sin embargo, las mayores responsables del tema son, sin duda, las compañías que realizan el juego, las cuales en algunas ocasiones se duermen en los cómodos laureles que les proporciona un título reconocido, y tratan de colocarnos un juego mediocre con la mera excusa de la conversión. La solución está -una vez más-, en nuestras manos: si queremos evitarnos un buen "chasco" lo mejor es enterarnos antes de qué tal ha quedado el juego (para eso estamos aquí los de H.C.) y, sobre todo, no hacernos demasiadas ilusiones. Por lo que pueda pasar...



NO MOLA

- Que se estén disparando los precios de los juegos de Sega.

Y eso que decían que ios iban a bajar...

- Que no lleguen los RPG a España y que no traduzcan los pocos de los que podemos disfrutar.

Tenemos muy buenas noticias sobre este tema en este mismo número (Échale un ojo a la sección The Game Masters)

- Que «Sonic 3» no vaya a salir para Game Gear y Master System.

En realidad, «Sonic Chaos» es el tercer Sonic de estas dos consolas.

- Que no comentéis los juegos malos; también tenemos que estar informados de ellos.

Tienes TODA la razón. Sobre este tema tenemos preparada una "sorpresa" para el próximo número.

- La falta de ideas de los programadores: hay pocos juegos originales.

Lo cierto es que hay tanta variedad de juegos, que resulta difícil hacer algo nuevo. Pero, sin duda, su obligación es intentarlo.

- Que no haya buenos programas de TV donde hablen de videojuegos.

El día en que los de Hobby Consolas hagamos uno, se acabará este problema.

- La gente que piensa que las consolas son sólo para niños y que se trata de una moda pasajera.

Perdónales, porque no saben lo que dicen.

...LA PUBLICIDAD "AGRESIVA"

La competencia entre compañías está muy bien... dentro de un límite. Esta es la opinión que se desprende de las numerosas cartas que hemos recibido en las últimas semanas, en las que se critica -y en algunas muy duramente-, la campaña publicitaria que Sega lanzó hace unos meses "en contra" de Nintendo (sí, todavía está trayendo cola este tema). Por lo visto, no os mola nada -en especial a los que tenéis una Game Boy-, que se os utilice y se os manipule. Y en eso tenemos que estar de acuerdo con vosotros. Está bien que se intente vender más que la competencia, pero no hay porqué menospreciar a quienes se inclinan por la oferta contraria.

A lo mejor es que no estamos a la última y no sabemos que en la publicidad, como en la guerra y en el amor... vale todo.

En Pantalla

«Mortal Kombat 2», «NBA Jam», «Virtual Bart»...

¡ESTO ES ACCLAIM!

Hace unas semanas tuvimos la oportunidad de hablar con Peter Billota, Director General de Acclaim para Europa -excepto Inglaterra-, y de comentar con él algunos temas realmente interesantes. Mr. Billota no tuvo pelos en la lengua y contestó con absoluta sinceridad a cuantas preguntas le planteamos.

Peter Billota

Hobby Consolas: Entramos directamente en materia: ¿cómo anda la conversión de «Mortal Kombat 2»*?*

Peter Billota: Ahora mismo estamos trabajando en ella: está previsto su lanzamiento para el **mes de septiembre**.

HC: ¿Se lanzará para todos los sistemas?

PB: Aún no tenemos decidido si lo sacaremos en PC, pero sé que se están desarrollando todas las versiones para consola.

HC: ¿Habrá "modo sangriento" en la versión de Super Nintendo?

PB: Vamos a lanzar las versiones que Sega y Nintendo aprueben. La verdad es que aún no he visto la conversión para Super, así que **no sé si finalmente tendrá modo gore.** El primer «Mortal Kombat» carecía de este modo porque desde el punto de vista de Nintendo su consumidor es más joven, y a nosotros nos pareció lo más acertado: **adaptarnos a todas las edades y no crear polémicas.**

HC: Más juegos. ¿Qué espera de «NBA Jam» *y cómo está funcionado ahora?*

PB: Tenemos muchas expectativas puestas en él. Queremos que sea aún más grande que «Mortal Kombat», aprovechando además que el tema deportivo tiene una vida más larga. En cuanto al funcionamiento, los datos de Estados Unidos dicen que llevamos **más de 2.000.000 de unidades vendidas**. Y en Europa el éxito es similar.

HC: Cambiando de tema, ¿Cómo son sus relaciones con Sega y Nintendo?

PB: Fantásticas... ¡por narices! Nosotros vivimos de ellos y somos sus clientes más grandes. Por lo tanto... nos llevamos muy bien.

HC: ¿Y no hay ninguna posibilidad de que Acclaim fabrique algún día sus propios cartuchos?

PB: Nosotros **ya fabricamos el producto para Mega Drive en los Estados Unidos**. Y creemos que poco a poco van a ir llegando más cosas de Europa. Por ejemplo, Sega tiene ya una buena base para fabricar los CD´s para su Mega CD en Europa.

• "Intentaremos hacer lanzamientos simultáneos en la medida de lo posible. Es lo mejor para luchar contra la piratería y la importación."

• "Prefiero el formato CD al cartucho."

HC: ¿Cómo ve el mercado español de consolas en 1994?

PB: El 94 va a ser un año de consolidación . Hay demasiado producto en el mercado y sólo van a salir a flote los que apoyen más firmemente los puntos de venta, los que sepan hacer buen marketing y los conozcan bien los productos. A finales del 95, habrá nuevas máquinas, nuevo hardware y se empezará un nuevo ciclo.

HC: Por cierto, ¿qué piensa Acclaim de las nuevas máquinas: Saturn, Project Reality, 3DO...?, ¿se han decantado por alguna?

PB: Promocionaremos cualquier máquina que sea capaz de contentar al mercado. Y eso dependerá de muchos factores: precio, etc... Por adelantarte algo, el 3DO... quizá la Saturn...



Peter Billota posa orgulloso ante lo que se espera un nuevo crack de ventas en las listas de Acclaim: NBA Jam. De momento la cosa funciona, pero habrá que esperar cifras hispanas...

HC: Pero están trabajando ya para alguno de estos soportes.

PB: La verdad es que **nos estamos centrando más bien en la tecnología del futuro**, en el entretenimiento del futuro, pero no sólo en videojuegos. Luego veremos la posibilidad de convertir esos progresos a una consola.

HC: ¿Qué están desarrollando ahora para Sega y Nintendo?

PB: «Champions World Class Soccer», «Mortal Kombat 2», «Monster Trucks», algo de los Simpsons, y para finales del 94 tendremos la conversión de unas cuantas películas. Creo que tenemos también algún juego para chip FX de Super Nintendo, de más de 24 megas, pero no estoy seguro.

HC: ¿Su opinión sobre el mercado de 8 bits?

PB: Creo que va a desaparecer pronto.

HC: Y en portátiles, ¿qué prefiere Game Boy o Game Gear?

PB: Las dos han vendido mucho y seguirán vendiendo, pero va a disminuir bastante. Al final **dependerán de Sega y Nintendo**, del apoyo vía marketing que obtengan.

H.C.: Pero van a sacar una versión «NBA Jam» para Game Gear y no para Game Boy...

PB: Ahí me has "pillado". Pero bueno, adelanto que en breve habrá también una versión para Game Boy.



Porque con Metal Combat, el último título para tu Nintendo Scope, cualquier amigo se puede convertir en el peor de tus enemigos. Tú a los mandos de Super Nintendo y él disparándote con su Nintendo Scope. O al revés.

Tú eliges el modo de combatir. Tienes nada más y nada menos que 16 Megas para que la acción sea insuperable. Prepárate para disfrutar con un juego de armas tomar.







Nintendo España, S. A.
P° de la Castellana, 39. 28046 MADRID



HOBBY CONSOLAS, única revista de videojuegos consultada en España

PREMIOS ECTS A LOS MEJORES PROGRAMAS DEL AÑO

Durante el ECTS'94 de primavera celebrado en Londres, se dieron a conocer los resultados de **la votación de los mejores programas, soportes y compañías de 1993**. Un año más Hobby Consolas fue la única revista española de consolas consultada. Toda una prueba de reconocimiento internacional para nuestra publicación, y un gran honor. La lista de ganadores quedó así:

Videojuego del año: **«Aladdin».**

Mejor juego para portátil: **«The Legend of Zelda», Game Boy.**

Mejor hardware de entretenimiento: **Atari Jaguar.**

Compañía editora del año: **Virgin Interactive Entertainment.**

Juego del año en España (votación realizada por los lectores de Hobby Consolas): **«Street Fighter II Turbo».**

SPRING 94 ECTS

Columbia sin freno

EL NO VA MÁS DE SONY PARA TU CONSOLA

Sony y Columbia no quieren dejar sin remover ni un chip de vuestras consolas y han preparado una oferta de juegos para la temporada verano-otoño que os dejará boquiabiertos. Para abrir boca, apuntad dos títulos **para Mega CD** que os dejarán sin aliento: **«Flashback» y «Cliffhanger».**

Ahora que si preferís los beat'em up, estad atentos a la combinación más espectacular de héroes que se ha visto en una consola: **«Battletoads & Double Dragon»** en dos cartuchos de antología para Super Nintendo y Game Boy que verán la luz en julio. Siguiendo con la portátil de Nintendo, ahí van cuatro títulos más, **«The Flinstones», «Choplifter III», «Lawnomover Man» y** el increíble **«Jurassic Park II».**

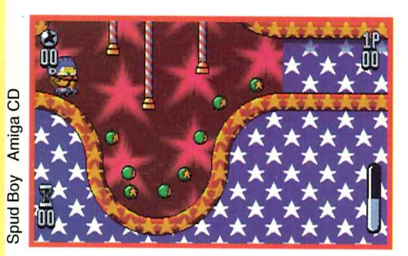
Con lo que respecta a la 16 bits de Sega, la lista no es menos espectacular. **«The Flinstones», «Addams Family Values», «Migthy Max», «Fun'n'Games»** y un cartucho que romperá moldes, **«Elite».**

Finalmente, saldrán para la Super **«Ekk! The Cat», «Legend» y «Claymates»,** además de los ya mencionados **«Addams Family Values», «Mighty Max», «Jurassic Park II», «Elite» y «Fun´n´Games».**


Fun'n' Games MD

APACHE CONQUISTA LA TRIBU DE COMMODORE


Spud Boy Amiga CD


Spud Boy Amiga CD

Bajo elnombre de **Apache** se oculta el grupo de programación que trajo al Amiga CD32 esa maravilla llamada «Sensible Soccer». Pero no sólo de fútbol puede vivir el jugón. Una simple patata es el protagonista de otro interesante juego para **Amiga CD32** titulado **«Spud Boy».** El caso es que un campesino desalmado la ha arrancado vilmente de la tierra, y ahora deberá superar un montón de obstáculos para volver a "su casa". Original historia, ¿eh?

KOEI SE PONE EN PIE DE GUERRA

Los libros de historia nos han enseñado que los caudillos medievales no ponían ningún límite a sus ambiciones territoriales. Uno de los emperadores más famosos de aquellos tiempos fue **Genghis Khan,** que en pleno siglo XX ha vuelto a la vida **de la mano de Koei,** para dar título a un atractivo cartucho de **Mega Drive y Super Nintendo.** Asumiendo el papel del Gran Mogol, deberéis aniquilar a las tropas enemigas con valentía y una cuidadosa estrategia. Todo ello teniendo en cuenta que los ejércitos adversarios combatirán con caballeros, samuráis y a lomos de elefantes, mientras vuestros soldados irán provistos de arcos.

Con el mismo aire medieval llega a **Mega Drive «Romance of the Three Kingdoms III - Dragon of Destiny»,** otro cartucho de Koei en el que habréis de combinar la lucha y la estrategia para conquistar el territorio de China. Lo malo es que hay otros 33 ambiciosos caudillos en busca del mismo objetivo... La técnica de juego se basa en la toma de decisiones y en su ejecución **mediante los iconos** que aparecerán en pantalla. De esta forma, podréis utilizar caballeros, arqueros y unidades navales para combatir a los ejércitos enemigos, siempre que sepáis administrar prudentemente vuestro dinero. En esta batalla campal podrán participar hasta **ocho jugadores simultáneos.**



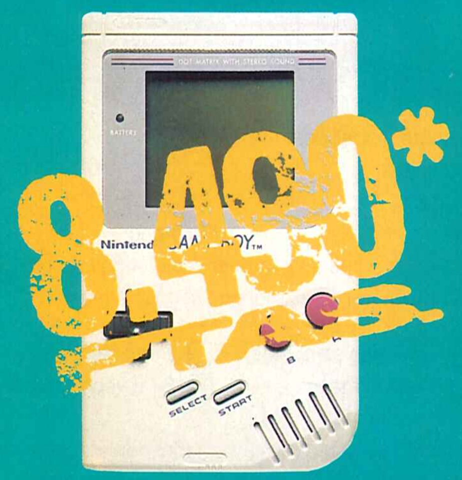
Genghis Khan MD



Romance of... MD

ESTE NO SE ENTERA

El forma parte de una minoría muy aburrida. Todavía no tiene su GAMEBOY. Aún no se ha enterado de que por sólo 8.490 ptas.* puede tener en sus manos la máxima acción, la máxima diversión y la máxima jugabilidad. ¿Tú también eres como él?



*** PVP recomendado. IVA incluido.**



Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!

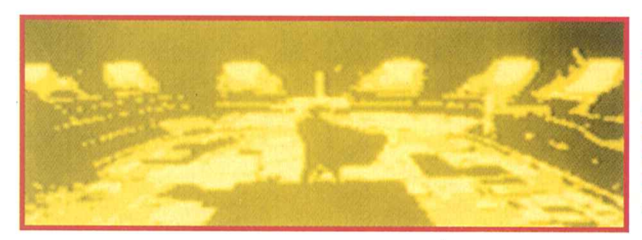
En Pantalla

Estalló la bomba en Game Boy

AKIRA

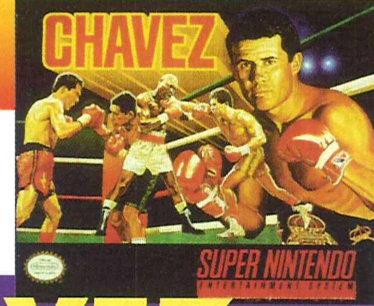
Los profesionales del videojuego se preguntan cómo un tal **Stewart Bell,** antiguo director gerente de MicroProse y actual máximo responsable del equipo de programación **Ice**, obtiene licencias del calibre de **«Akira»**, ese ídolo de los "mangamaníacos" cuya llegada a las consolas esperábamos ansiosamente. Lo cierto es que este monstruo del cómic japonés dará el salto a la **portátil de Nintendo allá por el verano.**

El cartucho está perfectamente ambientado al estilo de la película, en medio de una ciudad construida justo después de un holocausto mundial. En estas circunstancias, la violencia y la barbarie asolarán las calles de vuestra consola.



«Akira» ha sido trasladado a la portátil de Nintendo, para satisfacción de los numerosos seguidores de este manga.

Castañazos en español

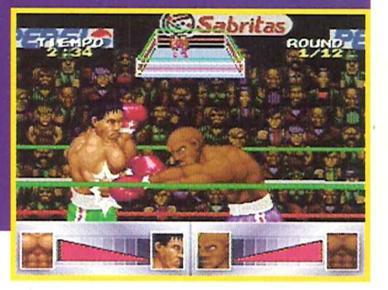


CHÁVEZ

Sí, habéis leído bien. No se trata de ninguna de nuestras habituales bromas, sino del **primer cartucho en español para Super Nintendo**, aunque paradójicamente este juego no verá la luz en nuestro país, sino **en México**. En España saldrá posiblemente la versión en lengua inglesa, titulada **«Riddick Bowe Boxing»** y ya lanzada hace algún tiempo en EEUU. Los autores de esta milagrosa conversión han sido los programadores de **American Softworks**, una empresa estadounidense que ha visto en el célebre boxeador mexicano **Julio César Chávez** al protagonista ideal para esta rareza consolera.

Todos los textos y las voces del juego aparecen en castellano, y los nombres de los boxeadores han sido españolizados: "Speedo" García, Pepe Sánchez, Chucho Medina, etc. Por lo demás, se han introducido ligeros retoques con respecto a «Riddick Bowe Boxing», aunque los dos cartuchos tienen el mismo aspecto y calidad técnica.





¡Este tipo está "colgao"!

CLIFFHANGER

El protagonista de la película **"Máximo Riesgo"** vuelve a la carga con toda la acción que mantuvo en vilo a sus espectadores, para hacer su aparición **en Mega CD**. Una vez más, tendréis que trepar a las cumbres nevadas de las Montañas Rocosas para recuperar unas bolsas de dinero, antes de que los malhechores se os adelanten. Para elllo tendréis que utilizar vuestro famoso puño de hierrro y un amplio repertorio de llaves y golpes de kárate.

La "mano" del Mega CD se deja notar en los **vertiginosos gráficos del juego**, así como en las **secuencias cinematográficas** que le añaden espectacularidad (no perdáis de vista las escenas de las avalanchas). Y además, durante el juego podréis escuchar **fragmentos musicales del film**.





NO LE

SI LE

Cuando veas una cara "SI LE", puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby: **Kirby's Pinball Land.**

Nuestro regordete personaje ha dejado a un lado su descomunal apetito para convertirse en la bola más simpática y divertida de Pinball.

Hazte con él y... ¡pasa la bola!







Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



Entrevista en exclusiva con Electronic Arts.

PROGRAMAR "POR DEPORTE"

Electronic Arts es una de las compañías líderes en el mercado del software, y muy especialmente en el ámbito de los juegos deportivos. Sus productos, sinónimo de calidad y diversión, siempre constituyen un éxito. David Wilson, relaciones públicas de E.A., habló con Hobby Consolas y nos contó todo acerca de sus planes para los próximos meses.

HC: Todo el mundo ha oído hablar ya de vuestros dos últimos lanzamientos: «FIFA Soccer» para S.N. y «NBA Shodown» para las dos 16 bits, pero ¿qué más podemos esperar de E.A. para este año?

DW: Estamos a punto de lanzar dos títulos para **Super Nintendo: «Madden NFL 94» y «NHL Hockey 94».** Aunque los restantes juegos para Super los seguiremos programando nosotros, serán distribuidos por Ocean merced a un acuerdo que acabamos de firmar, por lo que no puedo adelantar más títulos. Para **Mega Drive** saldrán **«Mutant League Hockey» y «Mario Andretti Racing».**

HC: ¿Tenéis algo previsto para Mega CD?

DW: Ya hemos lanzado dos juegos para **Mega CD: «Bill Walsh College Football» y «NHL Hockey»,** y el próximo será **«Powermonger»**. Tal vez lanzaremos otros títulos en el futuro, aunque no hay nada confirmado por el momento.

HC: ¿Qué ha pasado con «Shaquille O´Neal»? Pese a aparecer en vuestros proyectos desde hace tiempo, todavía no hemos visto nada...

DW: Actualmente se está programando un juego de baloncesto en el que aparece la figura de **Shaquille O´Neal,** pero no saldrá hasta finales de este año.

HC: ¿Seguiréis apostando por los juegos deportivos con la misma fuerza que lo habéis hecho hasta ahora?

DW: Sí, vamos a seguir tan comprometidos como siempre con los simuladores deportivos. Esto se debe a que **E.A. Sports es la mayor división de Electronic Arts** y los juegos que hemos producido han triunfado en todo el mundo. De hecho, la mayoría de nuestros títulos más vendidos pertenecen a la gama deportiva. Bajo el sello de E.A. Sports se han realizado los simuladores deportivos definitivos, y para nosotros es importante mantener esta reputación.

HC: Parece que tenéis predilección por Mega Drive. Vuestros mejores juegos han salido para este formato, ¿hay algún motivo en especial?

DW: En los dos últimos años, Mega Drive probablemente ha sido la máquina más popular de Europa. Por esto y por nuestra política de producir juegos para la tecnología más avanzada, hemos apoyado esta consola con tanta fuerza.

HC: ¿Vais a seguir en la línea de captar juegos de otras compañías al estilo «Zool» que fue programado por Gremlin?

«Billl Walsh» de Mega CD: el mejor modo de disfrutar del fútbol americano en casa.



No sabréis qué es velocidad hasta probar los quince circuitos del «Mario Andretti».

DW: Sí, vamos a seguir lanzando juegos de otras compañías. Un buen ejemplo es el acuerdo firmado con **Bullfrog** para distribuir todos sus juegos, incluyendo **«Theme Park», «Creation» y «Magic Carpet».**

HC: ¿Seguiréis concediendo licencias para Master y Game Gear?

DW: Sí, vamos a continuar con la política de conceder licencias de nuestros juegos para que otras compañías los conviertan a formatos en los que no trabajamos.

HC: ¿Supone una amenaza que otras compañías, como Accolade, hayan sacado una división de juegos deportivos a "imitación" de la vuestra?

DW: ¡Seguiremos con interés todo lo que hagan nuestros competidores en este terreno! Recordemos aquello de que la imitación es la forma más sincera de adulación, pero E.A. Sports está consolidado como el principal sello deportivo.

HC: Para finalizar, ¿qué futuro les veis a los nuevos sistemas que están apareciendo en el mercado tipo 3DO o Jaguar?

EA: Todas las nuevas consolas que están apareciendo tienen sus ventajas, pero ahora es muy difícil adivinar si van a triunfar o no. De momento, 3DO es una brillante realidad tecnológica. La experiencia nos dice que los nuevos formatos se consolidan o desaparecen según el apoyo que reciban por parte de los programadores, y 3DO ha conseguido el de 143 fabricantes, lo cual supone una gran ventaja.



NO TE HAGAS LIOS,
EL ULTIMO HEROE
DE SUPER NINTENDO SE LLAMA

PLOK

¡¡Eh, tú!!, ¡Aquí!, ¡Soy yo!... En la Isla de Akrillia me conocen por Top Banana, Head Honcho, Número Uno, ¡ya sabes, Rey!, pero tú llámame PLOK. Si quieres alucinar con la música más marchosa del universo, soy lo que buscas. Ya sabes... PLOK!

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

En Pantalla

II Edición de los Premios Ibertex
¡FELICIDADES A NUESTROS COMPAÑEROS DE HOBBYTEX!

Nuestro Centro Servidor **Hobbytex** ha sido reconocido como el **mejor Centro Servidor Novel del Año** en la **II Edición de los Premios Ibertex** organizada por la Compañía Telefónica. Un premio que sin vuestro apoyo y colaboración no hubiéramos podido celebrar.

Hobby Press inició hace un año una experiencia pionera en este tipo de actividad, que ha demostrado su eficacia y buen servicio. Ahora, no podemos hacer menos que daros las gracias a todos por ser usuarios de Hobbytex.



Tu decimoséptima oportunidad
NUEVO CENTRO MAIL EN MADRID

Mail VxC ha abierto un **nuevo establecimiento en la localidad madrileña de Móstoles.** Los que busquéis las últimas novedades en videojuegos, periféricos y soportes ya tenéis otro local al que acudir sabiendo que vais a encontrar todo eso y mucho más. Además, Mail os ofrece la opción de venta por correo o teléfonica con los mejores precios.
La nueva dirección a la que podéis acudir es **C/ Parque Vosa, 24. Móstoles (Madrid).**

POWER RANGERS
También en tu consola

Desde el pasado mes de abril, se emite en Tele 5 una nueva serie americana de acción y aventuras mutantes a caballo entre "Bioman" y "Sensación de vivir". Dicha serie lleva por título **"Power Rangers"** y ha causado enorme furor en los Estados Unidos, alcanzando los niveles más altos de audiencia. Semejante éxito televisivo no ha pasado desapercibido en el mundo de los videojuegos, y **Bandai** ha decidido distribuir en nuestro país dos cartuchos, **uno para Mega Drive y otro para Super Nintendo,** protagonizados por los cinco héroes cósmicos de la serie.

Promete ser el bombazo del año, permaneced atentos.

A TODO MARSHAL
Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

Empezamos con una buena noticia para los **usuarios de N.E.S.**: en U.S.A. se vendieron el año pasado **2 millones de unidades** de esta consola. Su precio bastante económico (50 dólares - unas 7.000 pesetas) y unos cartuchos que siguen conservando todo su encanto, junto con una lista de novedades encabezada por «Chip N' Dale Rescue Rangers 2», han contribuido lo suyo.

Ahora vamos a darnos una vueltecita por la lista de éxitos U.S.A. de **Game Boy,** que está encabezada por **«Legend of Zelda»**, seguido de «Super Mario Land 2» y «Mortal Kombat». Por su parte, **Super Nintendo** tiene como principal estrella "yanqui" a **«Mortal Kombat»,** seguido de «Street Fighter II Turbo» y «The Legend of Zelda».

Por otro lado, el número 1 de **Mega Drive** sigue siendo **«Mortal Kombat»**, mientras que «Aero the Acrobat» está partiendo con la pana. Y, por supuesto, «Sonic 3» está subiendo rápidamente a lo más alto de la lista.

Dando un paso adelante, nos encontraremos con la consola más "molona" del momento: **3DO**. Esta súper máquina cuenta cada vez con más apoyo entre los programadores de juegos y también entre los fabricantes de accesorios. Por ejemplo, **Logitech** tiene previsto lanzar una nueva gama de periféricos, bolas rodantes, mandos 3D y demás maravillas de la técnica para 3DO. **CH Products**, por su parte, va a realizar una nueva versión de su joystick **Fightstick Pro** para 3DO, con una serie de prestaciones para caerse redondo. También la firma **AT&T** quiere aportar su granito de arena con el lanzamiento de su propio reproductor de 3DO (que se unirá al Real 3DO de Panasonic), junto con un periférico que permitirá a dos jugones comentar sus partidas mientras juegan a kilómetros de distancia.

También ha llegado a 3DO la fiebre "moralista" que invade el mundo de las consolas, y ya se está preparando el correspondiente **sistema de clasificación de juegos** con cuatro categorías: **E, 12, 17 y AO**. E quiere decir "tolerado", 12 significa que los niños sólo pueden jugar bajo el consentimiento de un adulto, 17 que los menores de esa edad necesitan algún tipo de orientación para utilizar el juego, y AO "sólo para adultos".

Atentos, muy atentos, a la nueva sensación salonera con genuino sabor U.S.A. Se titula **«World Wrestling Federation»** y lleva el sello y la calidad inconfundible de **Acclaim.** Este fenomenal simulador de lucha americana aparecerá en los salones yanquis allá por el otoño.

¡Ah!, casi nos olvidábamos de los sufridos "machacadedos" que se destrozan diariamente los "dátiles" a los mandos de una consola. He aquí un buen y divertido remedio: el **Pumpball de Weiss Twice Toys.** Se trata de una bola desinflada que se puede hinchar metiendo el dedo por un agujero. De esta forma, actuará como una especie de guante hasta que apretéis un botoncito y volváis a desinflarla (si no lo creéis, mirad la foto). ¡Y sólo cuesta **5 dólares** (unas 700 pesetas)!







Disponible en Game Boy y NES

SIGUE A INDY EN LAS AVENTURAS BASADAS EN LA ULTIMA PELICULA DE ESTA FAMOSA SAGA.

- 6 magníficos niveles
- Enormes sprites
- Tremenda animación y buenas dosis de acción.

F1 POLE POSITION

LICENSED BY
Nintendo

F1 POLE POSITION

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HUMAN GRAND PRIX DELUXE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

UBI SOFT
Entertainment Software



Disponible en Super Nintendo y Game Boy

¡REVOLUCIONA TUS MOTORES Y CORRE HACIA LA BANDERA A CUADROS!

- Pantalla de competición dividida para 1 ó 2 jugadores.
- Fantásticos gráficos, suavidad de control e increíble velocidad.
- Adapta y mejora tu coche usando gran variedad de ajustes.
- Tres tipos de juego diferentes.

UBI SOFT
Entertainment Software

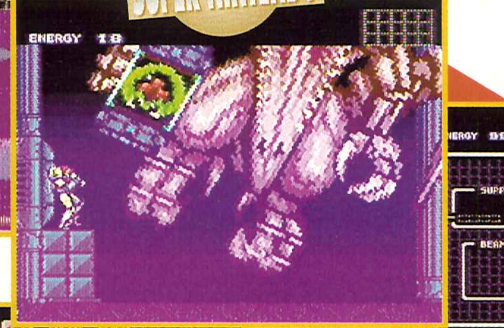
Distribuidos por: Arcadia software, s.a.

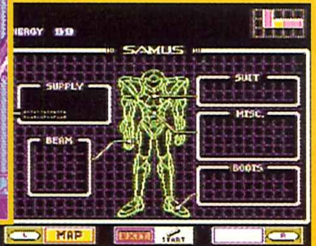
BIG IN

Las Mega Drive de nuestros amigos nipones están pletóricas con el lanzamiento de cartuchos con mucha calidad y tan

Super Metroid

NINTENDO SUPER NINTENDO



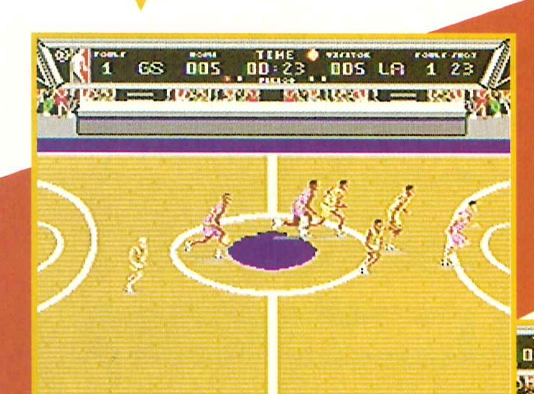


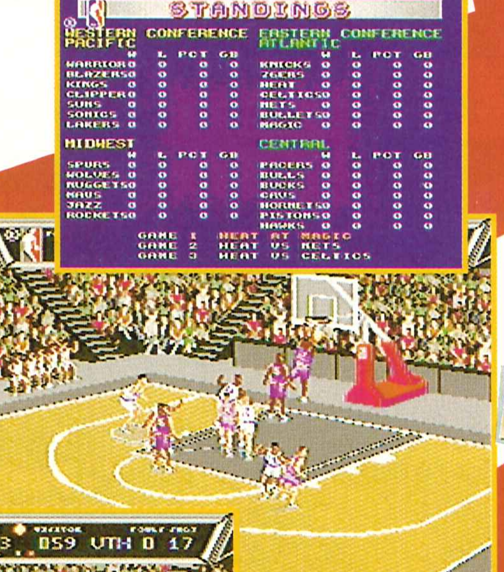


Super Metroid

Ciencia ficción llena de fantasía, gráficos coloristas y aventuras marca de la casa del Sol Naciente. Samus, un cazarrecompensas espacial provisto de traje acorazado, potente arma y espectaculares movimientos, tiene una difícil misión: destruir el último Metroid del Universo. Para ello, recorrerá seis laberínticas zonas del planeta Ceres, y se ayudará de multitud de items diferentes, todos ellos con una utilidad determinada y precisa. Como colofón, «Super Metroid» os sorprenderá con la excelente posibilidad de salvar hasta tres partidas distintas.

NBA Action'94

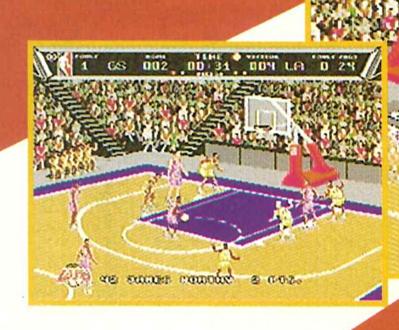


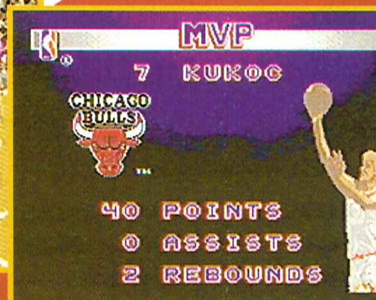


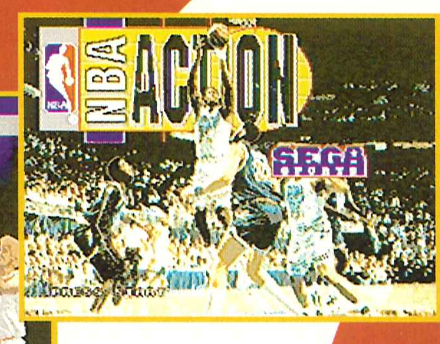
NBA Action'94

A las islas del Pacífico también llega la "NBA Fever". Si el mes pasado adelantábamos la salida del clásico de Tecmo, en este número volvemos a la carga con el mejor baloncesto "made in USA" para la 16 bits de Sega. Como novedades, a los 27 equipos actuales se le han unido otros tres compuestos por los mejores jugadores de todos los tiempos, y está dotado de una increíble perspectiva con giros de 180°, dependiendo de la zona de juego en que se desarrolla la acción.

SEGA MEGA DRIVE



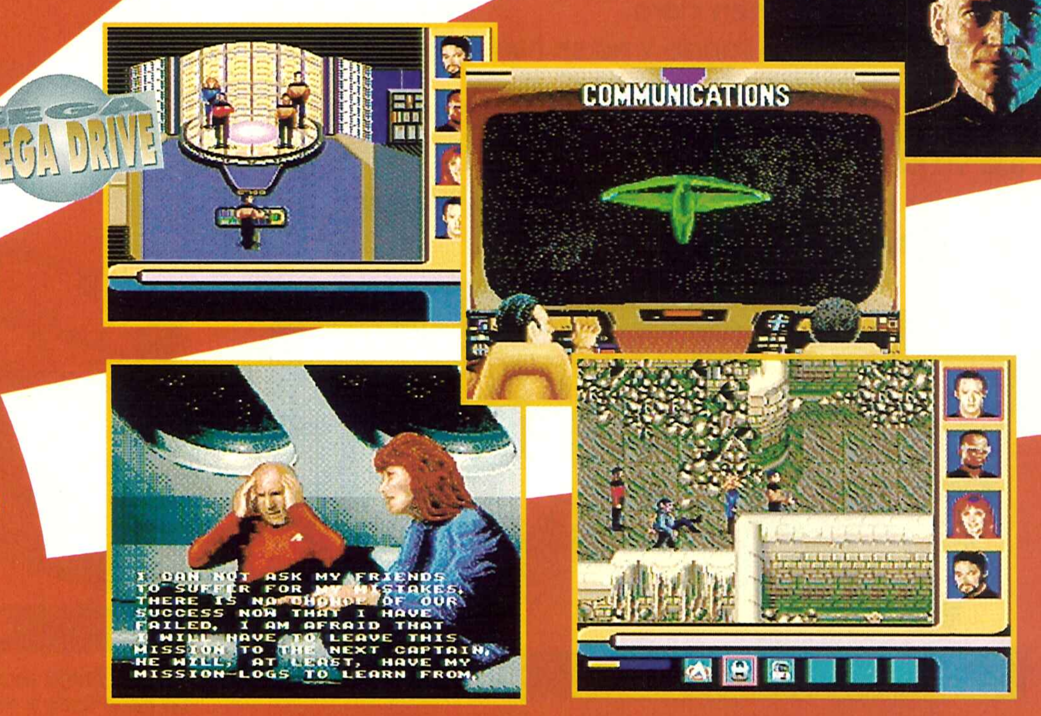




JAPAN

variados como «NBA Action ´94» y «Star Treck The Next Generation». Mientras, el arcade copa las novedades de la 16 bits de Nintendo.

Star Treck the next generation



Star Treck the Next Generation

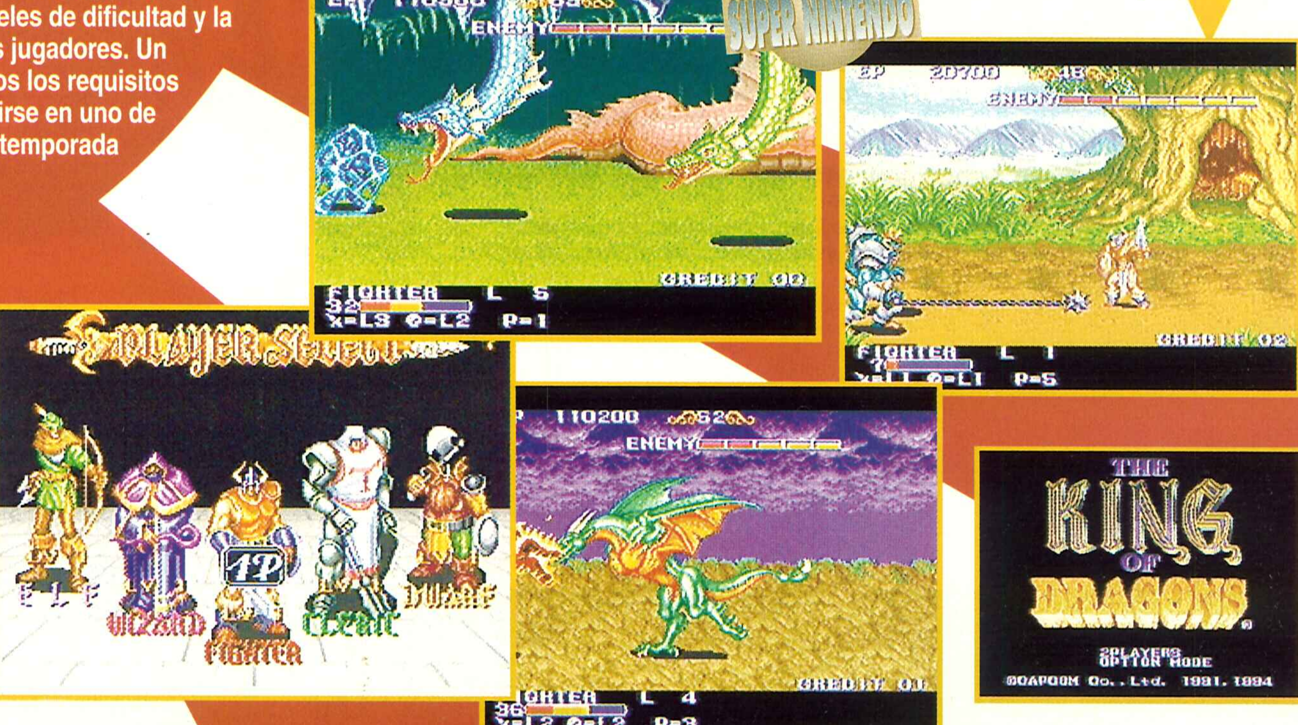
Todo un descubrimiento la conversión realizada por Sega de una serie que cuenta ya con precedentes en otros soportes. Con la tripulación completa del Enterprise como compañeros de a bordo, emprenderéis numerosas misiones de distinta naturaleza. Un cartucho que combina fases de lucha interplanetaria contra naves enemigas con otras en que un equipo de cuatro tripulantes deberá adentrarse en planetas desconocidos. Una perfecta mezcla de arcade, simulador y shoot´em up, para completar un cóctel explosivo con la ciencia ficción más famosa de todos los tiempos.



King of Dragons

Orcs, goblins, skeletons y monstruos llenos de imaginación para cinco personajes muy particulares: Elfo, Mago, Guerrero, Cruzado y Bárbaro. Espectaculares magias y mucha acción contiene este nuevo arcade de Capcom para la 16 bits de Nintendo, con el mismo número de fases, dieciséis, tres niveles de dificultad y la posibilidad de uno o dos jugadores. Un cartucho que posee todos los requisitos necesarios para convertirse en uno de los juegos estrella de la temporada estival nipona.

King of Dragons



LOS MEGAJU 9

Los expertos lo tienen claro.
Los han probado a fondo y no se han mordido la lengua desplegando adjetivos.
Y sobre todo, puntuación.
¡De 90 para arriba!.
La mejor munición posible para la mejor máquina de 16 Bits: MEGA DRIVE.



SONIC 3

97. *"Ultra veloz, hiper activo, mega jugable, en otras palabras, el mejor SONIC de la historia".* **-Todo Sega-**
97. *"SONIC 3 es el juego definitivo, capaz de enamorar a los más escépticos".* **-Hobby Consolas-**
95. *"Sin duda, éste título supera con creces incluso la excelente versión de MEGA CD".* **-Super Juegos-**

97

24 MEGAS



ETERNAL CHAMPIONS

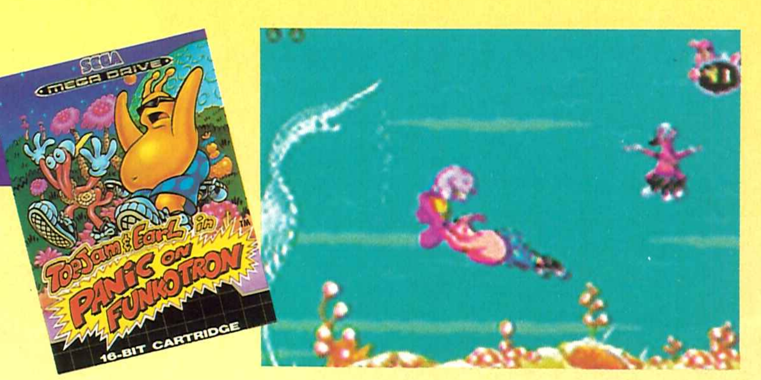
95. *"El juego de lucha más completo de la historia de MEGA DRIVE. Lo tiene todo y todo es bueno".* **-Hobby Consolas-**
90. *"Si te gustan a rabiar los juegos de lucha, ¡cómpralo!".* **-Super Juegos-**

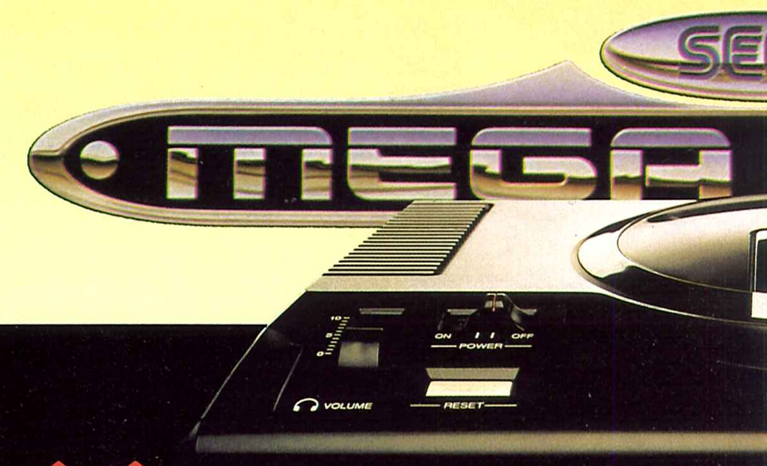
95

TOE JAM & EARL 2

91. *"La 2ª parte de estos raperos es un auténtico despliegue de jugabilidad y diversión. ¡Dále marcha a tu MEGA DRIVE".* **-Todo Sega-**
"Me ha gustado tanto que no hay ningún aspecto negativo que se pueda resaltar". **-Hobby Consolas-**
"Un completísimo Arcade con la jugabilidad precisa como para convertir a estos extraterrestres en nuestros compañeros de juego favoritos". **-Super Juegos-**

91

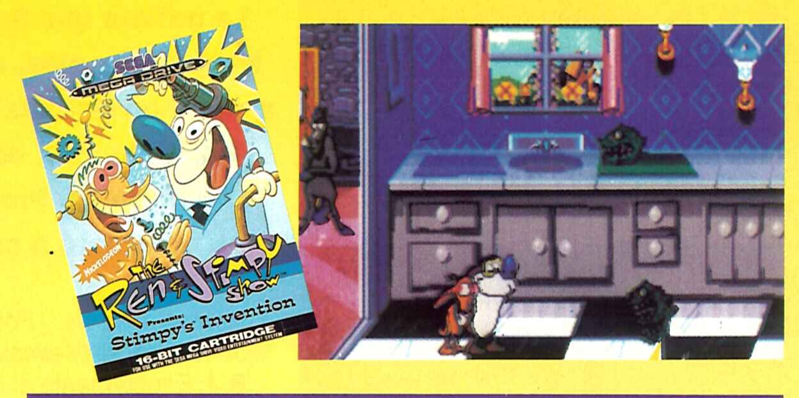




EGOS DE LOS 90

Por su mayor nitidez de imagen complementada por **12 Scrolls Multifunción**, su sonido ESTEREO DIGITAL y su inigualable velocidad de procesado: ¡7,6 Mhz!.
¿Qué quieres más juegos?. ¡Tienes hasta 300!.
Y además, un atajo hacia un futuro de sensaciones digitales: ¡MEGA CD!.
Sólo con MEGA DRIVE. La consola de los 90.





ALADDIN

95. *"Divertido, asombroso, refrescante, bello y mil adjetivos más no harían justicia al mejor juego visto hasta ahora".* **-Todo Sega-**

94. *"El increíble Aladdin ha llegado desde las lejanas y sorprendentes tierras de Persia para dejaros totalmente boquiabiertos".* **-Hobby Consolas-**

96. *"En el futuro habrá que hablar del antes y el después de Aladdin para MEGA DRIVE".* **-Super Juegos-**

REN & STIMPY

"Un videojuego tan alocadamente divertido como la serie de televisión". **-Todo Sega-**

"Un cartucho superjugable con el que te reirás a mandíbula batiente". "Si no logras terminártelo no te preocupes, porque reírse y manejar el pad al mismo tiempo, no es nada fácil". **-Hobby Consolas-**

90



SUBTERRANIA

90. *"Gráficos brillantes y uno de los mejores sonidos que nunca hayas oido en MEGA DRIVE". "Un juego excelente y original que debes comprar inmediatamente".* **-Sega Magazine-**





LA LEY DEL MAS FUERTE

Barry Jafrato nos habla de Mega 32

La gran jugada de Sega

En este número inauguramos una nueva sección. Su nombre, ya lo habéis visto: HI-TECH, y su contenido: todos los temas relacionados con las nuevas máquinas y los avances que se están produciendo costantemente en el mundo de las consolas. Desde aquí os ofreceremos los más impresionantes reportajes, las entrevistas más interesantes y las noticias más candentes relacionadas con la utilización de nuevas tecnologías aplicadas al entretenimiento. Por todo ello estamos seguros de que HI-TECH va a convertirse muy pronto en una de vuestras secciones favoritas. Y para empezar hemos seleccionado dos temas realmente sorprendentes relacionados con las "clásicas": el Mega 32 de Sega y el Super Game Boy de Nintendo. De momento ambos sistemas están aún en sus últimas fases de desarrollo, y aunque ninguno verá la luz hasta después del próximo verano, bueno es empezar a conocer algo acerca de estas dos auténticas "bombas" consoleras.

La noticia que Sega dejó caer "sutilmente" en el anterior número de Hobby Consolas, nos puso los pelos de punta: ¿qué es eso de que van a sacar un sistema para convertir la MegaDrive en una consola de 32 bits? Rápidamente, nos pusimos al habla con Barry Jafrato, -Director de Marketing y Producto Europeo de Sega-, quien desde Londres nos contestó a cuantas preguntas le formulamos sobre el tema.

Hobby Consolas: ¿Podrías explicarnos en qué va a consistir exactamente el Mega 32?

B.J: Exactamente el Mega 32 consistirá en un sistema que se conectará al puerto de los cartuchos de la Mega Drive e interactuará con ésta.Tendrá **dos procesadores Hitachi SH2, un nuevo procesador de vídeo y una cantidad adicional de RAM**.

H.C: ¿Qué clase de juegos se podrán cargar en este nuevo formato?

B.J.: Aún no hemos hecho ningún anuncio oficial en este sentido, pero **en los salones recreativos se puede encontrar la clave.** Ofrecerá los mejores gráficos nunca vistos y el manejo de polígonos no tendrá nada que envidiar a ningún otro soporte.

H.C: ¿Mejorará de alguna forma también las posibilidades del Mega CD?

B.J: Sí, gracias al VDP y la nueva paleta de colores los juegos de tipo cinematográfico tendrán una definición mucho más alta. **La calidad será de tipo VHS.** Algunos juegos como TomCat Alley resultarán enormemente mejorados.

H.C: ¿Por qué Sega ha decidido lanzar ahora una máquina como ésta?

B. J.: Queríamos ofrecer la experiencia de juego definitiva y hacer revivir a los usuarios las emociones de los salones recreativos. Cuando en 1.991 lanzamos la Mega Drive dimos un importante paso adelante en cuanto a jugabilidad y calidad gráfica. Esta mejora para Mega Drive nos situará en una nueva dimensión. También **queremos mantener el precio de los 32 bits lo más bajo posible,** y eso nos ha hecho decantarnos por la fórmula del adaptador en lugar del periférico.

H.C: Podrías adelantarnos la fecha de lanzamiento del Mega 32?

B.J.: Todos los miembros de la central japonesa están esforzándose al máximo para efectuar su **lanzamiento mundial en noviembre.** En este momento es difícil pronosticar si el software europeo estará listo a tiempo. No lanzaremos el nuevo formato hasta que dispongamos de grandes juegos. Ahí está la respuesta.

H.C: ¿Cuál será el precio de la máquina?



¿Podremos ver pronto en una consola juegos tan increíbles como «Virtua Fighters». Todo parece indicar, según anuncia Sega, que con el Mega 32 y la MegaDrive podremos hacerlo a partir del próximo noviembre.

¿Y el de los juegos?

B.J: Nos hemos fijado como meta un precio cercano a las **32.000 pesetas.** Los juegos tendrán **el mismo precio que los actuales cartuchos** de Mega Drive.

H.C: ¿Podrías adelantarnos algún juego para el nuevo formato?

B.J: Se puede prever alguno fácilmente teniendo en cuenta que nuestro lema es **"llevar a los hogares la experiencia de los salones".**

H.C: *¿Vais a programar juegos inéditos o vais a limitaros a convertir grandes éxitos de recreativas?*

B.J: Vamos a hacer las dos cosas.

H.C.: ¿Qué pretende demostrar Sega con este Mega 32?

B.J.: Que todavía somos los el número uno en cuanto a jugabilidad, gráficos y tecnología.

H.C.: ¿No será tal vez una forma de activar el mercado en un momento de crisis?

B.J: Ha habido muchas conjeturas en la prensa acerca de la máquina de la "nueva generación", y esto tal vez ha inducido a los usuarios a aferrarse a sus viejas consolas antes de tomar una decisión de compra. **Gracias al Mega 32 recuperarán la confianza en Sega** como la marca que introduce mejoras en lugar de permitir que sus máquinas envejezcan.

H.C: ¿Qué respuesta esperáis por parte del público?

B.J.: Cuando conozcan las posibilidades de esta máquina **se sentirán obligados a comprarla.**

H.C: ¿Cuánto crees que aumentará el volumen de ventas de Sega tanto en España como el resto del mundo?

B.J.: Creemos que este va a ser un año de estabilidad para Sega en Europa. Tras el espectacular crecimiento de los últimos años, **éste será el año en que el mercado se consolidará y se afianzará como la tercera rama de la industria del ocio:** música, cine y videojuegos.

H.C: ¿Va a influir el lanzamiento de Mega 32 en el de la consola Saturn?

B.J.: Sí y no. Saturn es una máquina "multitarea" (quiero evitar el uso de la palabra multimedia) que hará muchas cosas además de cargar juegos. Tal vez costará unas 85.000 pesetas y **no será comparable con nada de lo que hemos visto hasta ahora.** Habrá juegos para "jugones", pero también lanzaremos otro tipo de programas de entretenimiento.

H.C: El Mega 32, ¿podrá reducir el volumen de ventas de Saturn?

B.J.: No, pero tal vez podría retrasar la decisión de compra, y eso está bien.

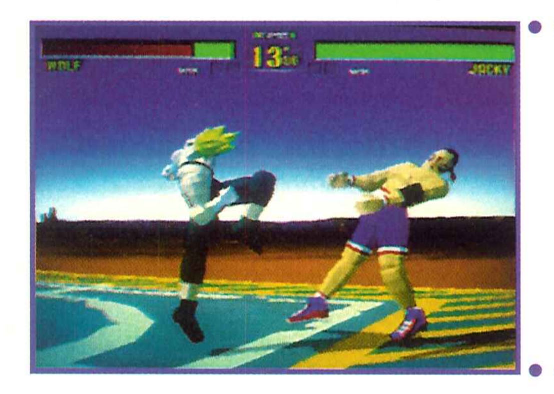
H.C: ¿Qué semejanzas y diferencias tendrán estas dos máquinas entre sí?

B.J: Su principal área en común son los procesadores Hitachi. Las diferencias únicamente están en el número y potencia de los procesadores de vídeo y la RAM.

H.C.: Muchas gracias. Si tienes algo más que añadir...

B.J.: Creo que hemos cubierto casi todos los temas en las preguntas anteriores. Lo único que me gustaría añadir es que los programas que se está preparando para las dos máquinas os asombrarán por completo cuando estén listos para que os los enseñemos.

Supongo que podré facilitar más datos a principios de junio, por lo que espero que todo el mundo tenga un poco de paciencia hasta entonces.



"Cuando el público conozca las posibilidades del Mega 32, se sentirán obligados a comprárselo"





A pesar de que Mr. Jafrato no quiso confirmarnos nada sobre los títulos que van a aparecer para el nuevo Mega 32, otras fuentes "oficiosas" nos han asegurado que los primeros juegos que veremos en este sistema serán los correspondientes a la nueva generación de recreativas Sega. Un ejemplo: el espectacular simulador de carreras Daytona USA.



Super Game Boy
¡Para alucinar en colores!



Si os dijéramos que va a ser posible jugar con los cartuchos de Game Boy en una Super Nintendo, posiblemente pensaríais que estamos de broma. Pero si además añadiésemos que estos juegos van a ser en color, pensaríais que nos hemos vuelto rematadamente locos...

Pues empezad a buscar el número del manicomio porque esta maravillosa locura tiene ya un nombre, Super Game Boy, y una forma, la de un cartucho para Super Nintendo. Pero no nos pongamos nerviosos y saboreemos el asunto poco a poco, como se merece.

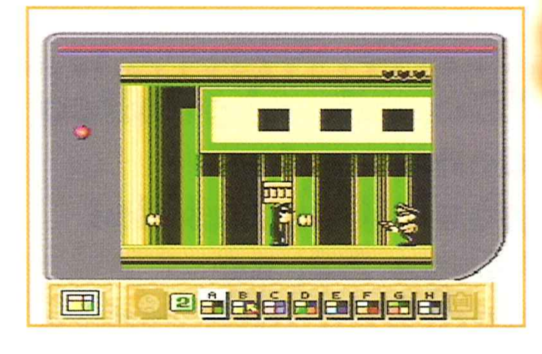
Un sueño hecho realidad.

Seguro que todos los usuarios de Game Boy habéis soñado en más de una ocasión con la posibilidad de jugar con vuestros cartuchos preferidos en la pantalla "gigante" de una televisión, pudiendo contemplar las acciones de vuestros más queridos héroes y de vuestros más más odiados enemigos a un tamaño "descomunal".

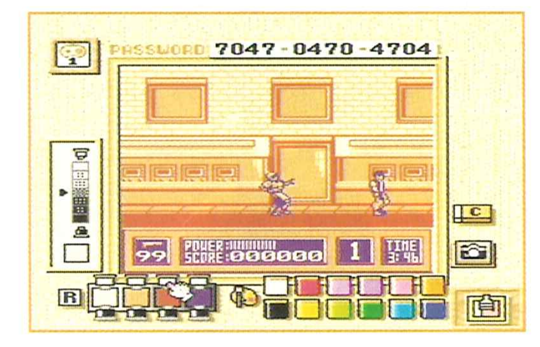
Y también es seguro que la mayoría de vosotros habéis pensado que os gustaría "sacarle los colores" a ese juego que tanto os gusta pero que ya tenéis un poco visto de tanto jugar con él.

Por último, seguro que tampoco nos equivocaríamos mucho si dijésemos que más de un afortunado poseedor de una Super Nintendo habrá sentido envidia en alguna ocasión al ver a un amigo jugar con ese cartucho que está muy bien en Game Boy, pero que no termina de salir para su 16 bits... (¿Tetris, tal vez?).

Pues bien, los responsables de Nintendo han conseguido una vez más hacer realidad lo imposible y han logrado superar estos tres inconvenientes, y de una sóla vez: dentro de unos meses gracias a la Super Game Boy no sólo podremos jugar en la Super Nintendo con los cartuchos de Game Boy, sino que además, podremos verlos en color y hacer con ellos alguna que otra cosilla más que más adelante os explicaremos.



Este es uno de los atractivos aspectos que podrán presentar los actuales juegos de Game Boy vistos através de la Super Game Boy. Como véis, un marco que recuerda la forma de la portátil de Nintendo podrá rodear -si así lo deseamos-, las pantallas de los juegos.



La Super Game Boy presentará un menú de opciones que nos permitirá modificar los colores de los juegos.

Un cartucho "milagroso".

La Super Game Boy va a consistir "simplemente" en un cartucho que se introducirá por la ranura superior de la Super Nintendo y que poseerá a su vez una entrada en la que podremos poner los cartuchos de Game Boy.

Esto permitirá que los juegos de la portátil de Nintendo aparezcan en la pantalla de un televisor y que podamos jugar con ellos mediante el pad de control de la Super. Alucinante ¿verdad?

Pero, tranquilos, no os vayáis todavía porque aún no hemos contado lo mejor. Lo realmente interesante de la Super Game Boy es que a partir de su lanzamiento -el próximo mes de septiembre-, empezarán a editarse juegos especiales para este sistema que podrán hacer uso de hasta ¡256 colores diferentes!

Todos los cartuchos que existen actualmente podrán, sin embargo, verse igualmente mejorados, ya que el Super Game Boy es una especie de «Mario Paint» que permitirá modificar muchos aspectos gráficos de estos juegos.

Pero ya os estamos contando demasiado. Si queréis saber más detalles, no os perdáis el próximo número de H.C.



No sólo los colores del fondo y los protagonistas podrán ser modificados, sino también los marcos de la pantalla.

PREVIEW



El más duro competidor de Mario

- CONSOLA: GAME BOY
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

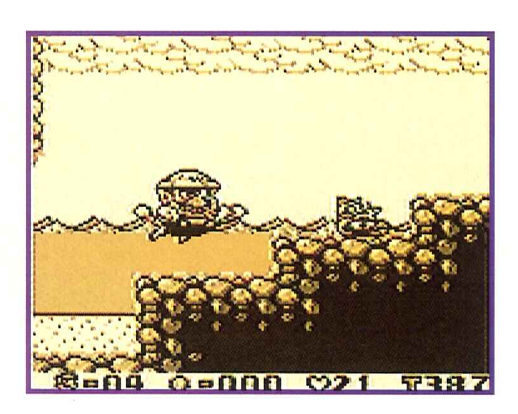
Fijaos si han cambiado las cosas que ahora la moda es convertirse en el malo de la película. Nada de rescates, ni de luchas con criminales contrastados; nada de salvar a la Tierra de un ataque alienígena, ni de embarcarse en batallas contra malvados magos. A partir de ahora lo que va a pegar fuerte es jugar a ser traidor, tramposo y cruel: lo mejor del mundo es ser Wario.

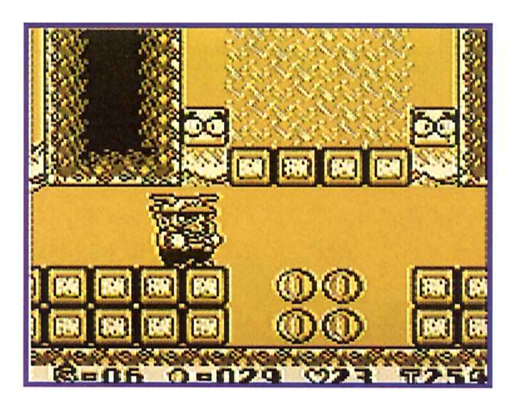
Wario, envidioso y rencoroso, no se quedó satisfecho tras la conclusión de «Mario Land 2: Six Golden Coins». Él quería un castillo propio, una princesa propia y sus propias monedas de oro para ser más fuerte y más famoso que Mario. Pero para lograrlo, Wario necesitaba dinero y fama. ¿Y dónde encontrar semejante cúmulo de casualidades? Pues en una isla pirata que, aparte de ocultar cientos de tesoros, custodiaba la estatua de oro robada a la dulce Princesa.

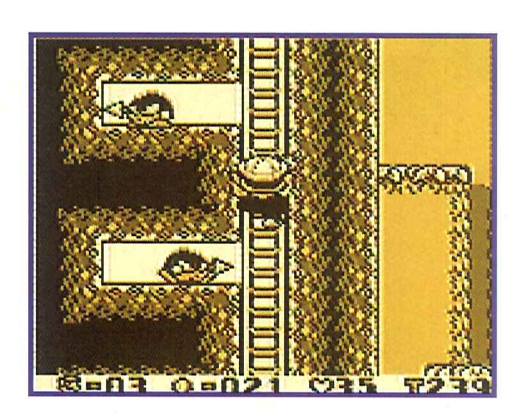
Ahora, Wario ya está dando saltos de alegría. En junio, un cartucho con su nombre se dispondrá a fundir las pilas de todas las Game Boy del planeta. Él es el único protagonista del juego, y por eso nos ha hablado largo y tendido del mismo: "Mi juego podrá salvar tres partidas distintas". Hace el comentario con tal orgullo que no nos atrevemos a recordarle que eso ya se podía hacer en «Super Mario Land 2». "Constará de un enorme mapeado que irá abriendo caminos según se vaya demostrando lo genial, rápido y ágil que soy". Seguimos callados y a la espera. "Puedo revestirme de tres poderes distintos, gracias a los calderos mágicos". Ahí es donde empezó a interesarnos su inacabable verborrea.

"Para empezar, uso un casco (hay que proteger a las estrellas) que me permite destruir bloques con la cabeza. Además, mi fuerza corporal, de la que carece ese enano de Mario, me posibilita romper paredes y lanzar enemigos a la estratosfera". Al decir esto, da un poco de miedo ver sus hirsutas cejas juntándose peligrosamente. "Puedo convertirme en Wario Reactor para volar, como Wario Toro me hago más fuerte, y si soy Wario Dragón el fuego de mi aliento achicharrará enemigos y bloques por igual". Acompaña sus dulces palabras con un retorcer de manos, como si tuviera entre ellas el cuello de Mario. Cuando le preguntamos si pensaba tener éxito, contestó con voz profunda: "Voy a barrer".

No queremos poner en duda las palabras de tan "simpático héroe". De hecho, reconocemos que su juego se convertirá en uno de los cartuchos más apasionantes para Game Boy.



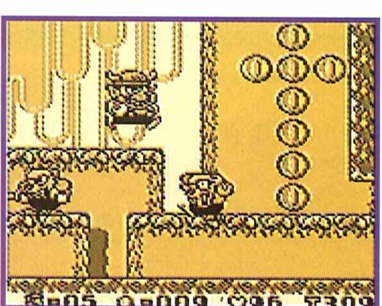


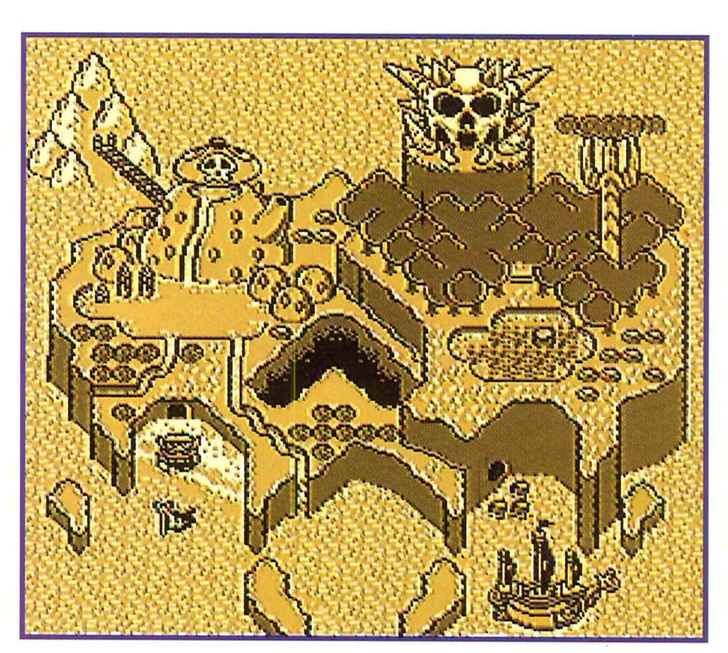


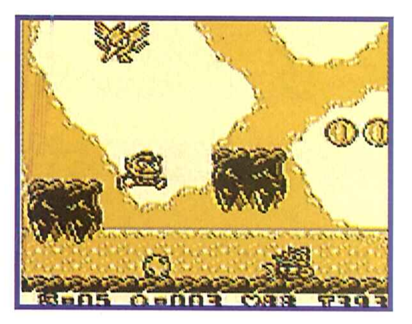
WARIO LAND

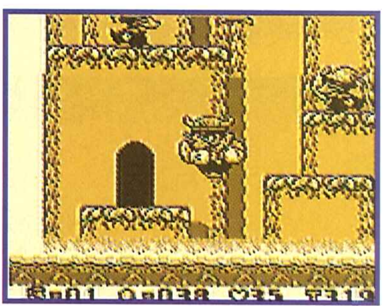
Super Mario Land 2

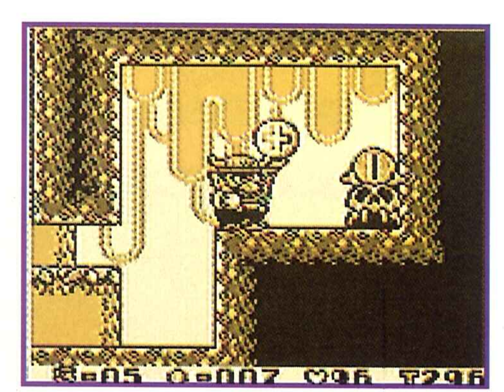










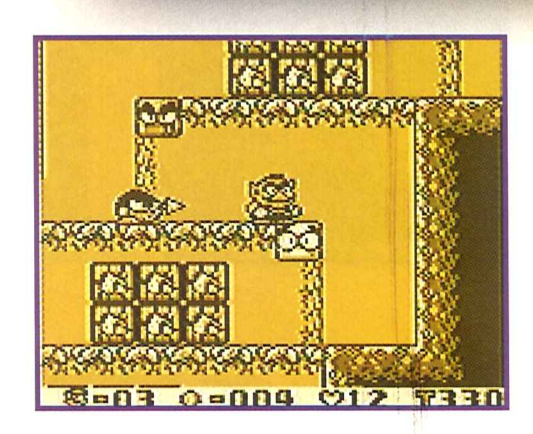


En algunas ocasiones las salidas de las fases estarán cerradas. Para abrirlas, Wario deberá convertir diez monedas en un Monedón y lanzarlo en la ranura.

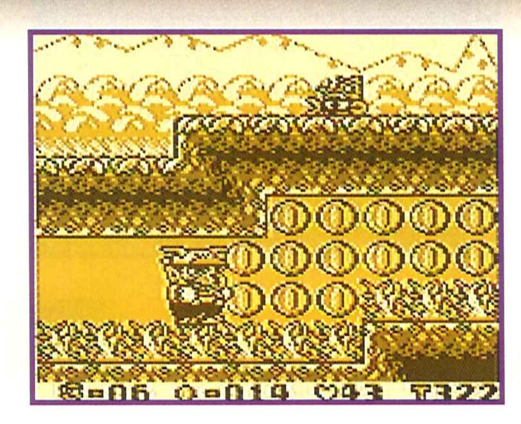
El gran enemigo de Mario, Wario, debe estar muy contento, porque pronto sacará a la luz su propio cartucho para Game Boy.



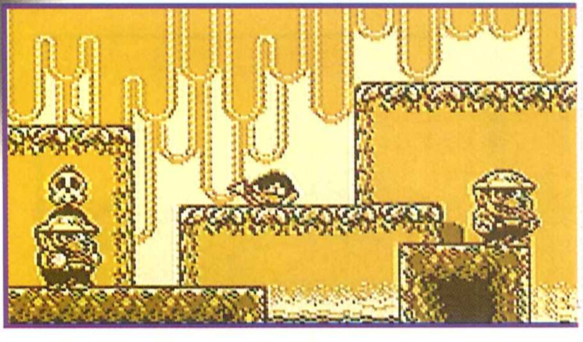
Que el hueco es estrecho: no es problema, Wario podrá arrastrarse por cualquier sitio.

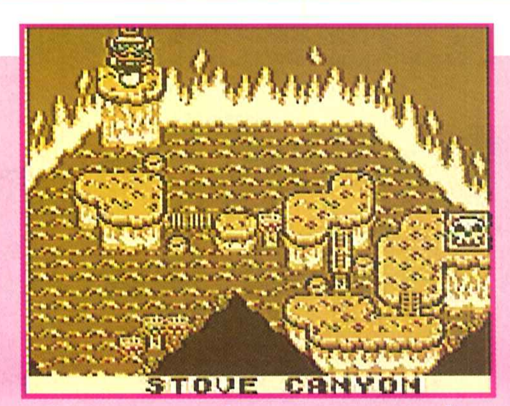


El aspecto de Wario tras recibir un impacto no puede ser más lamentable. Convertido en un enano, sin su casco y sin sus poderes, dice que se parece a Mario.

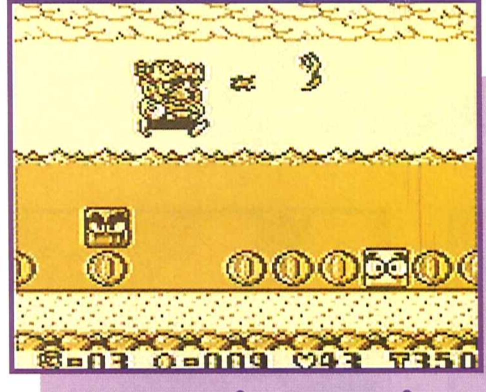


Las monedas de oro son el principal objetivo de Wario. Hacerse con un buen tesoro le garantizará su ansiado castillo y le abrirá el paso en las entradas secretas.



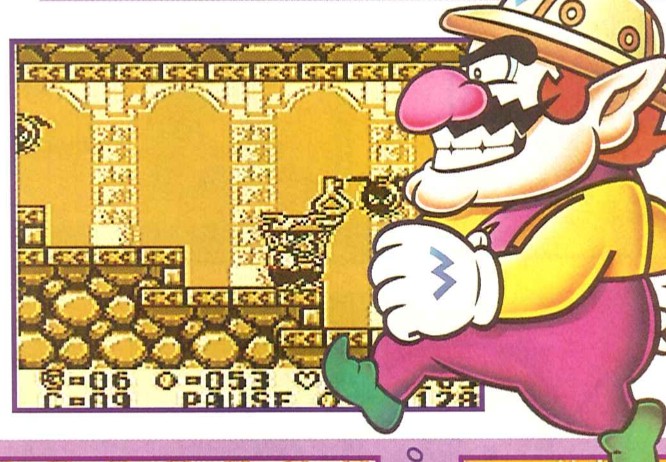


Kitchen isla: u

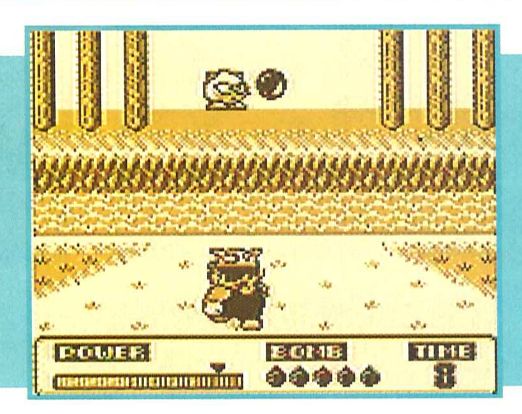


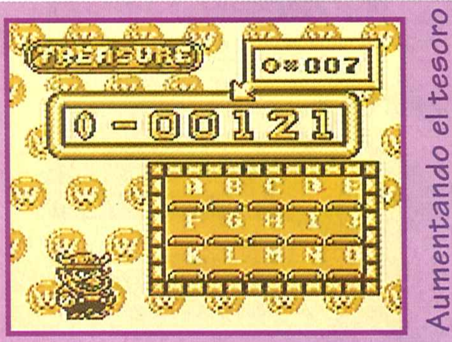
¿Quién reúne más poderes que Wario?

En su aventura Wario tendrá tres poderes que le permitirán volar como un reactor, tener la fuerza de un toro y echar fuego por la boca como un dragón.

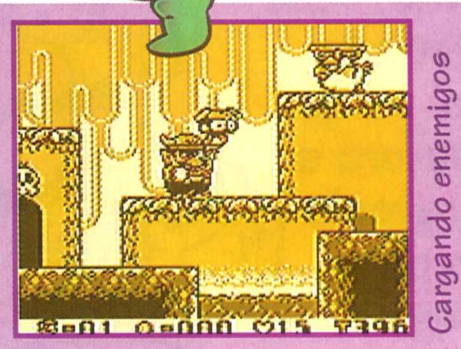


¿Nos jugamos algo?

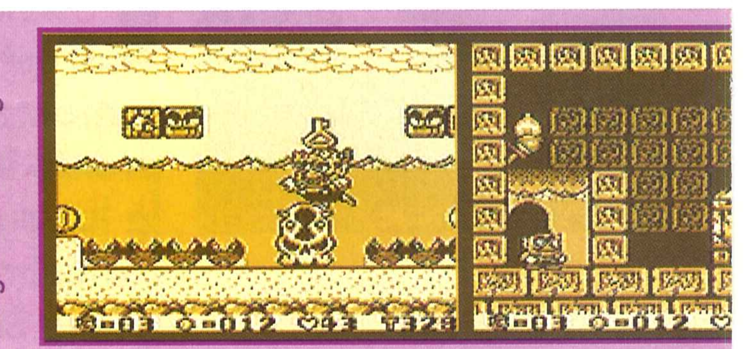


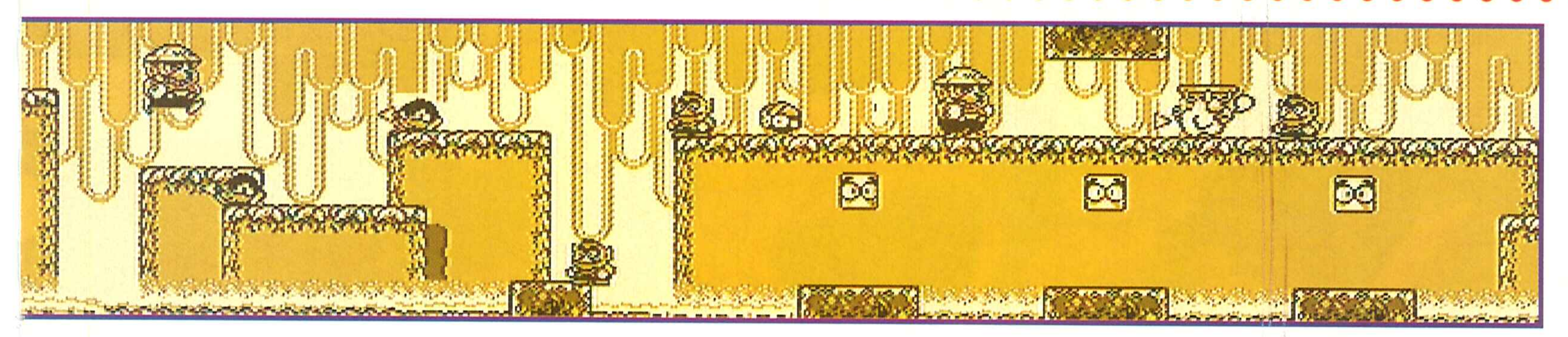


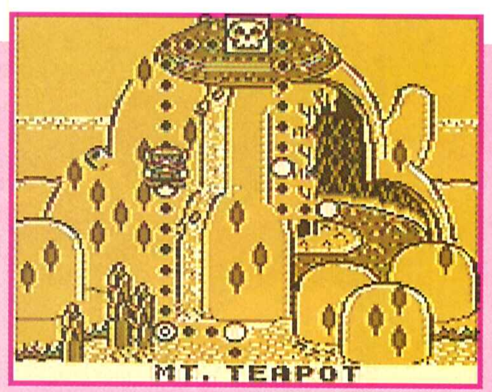
Aumentando el tesoro

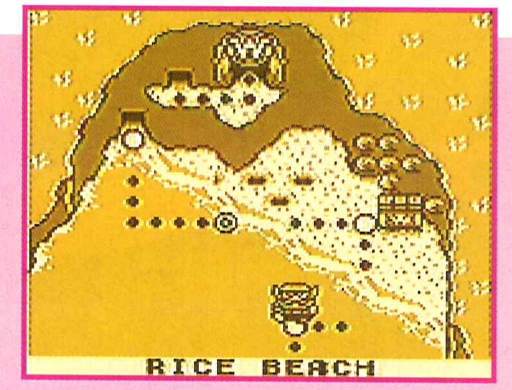


Cargando enemigos









n millar de caminos para descubrir

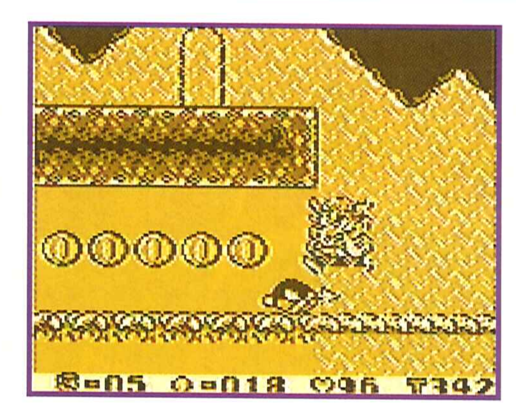
¿Distinto a Mario?

No penséis que porque el héroe es el antagonista de Mario, el juego difiere mucho del espíritu que siempre ha caracterizado a las aventuras del italiano. Básicamente guarda los parámetros de todo Mario: un enorme, largo y sorprendente mapeado, bloques con truco, monedas y diversos items.

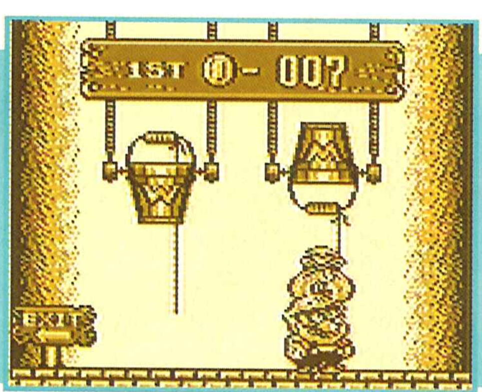
Lo que ocurre es que las monedas no sirven para ganar vidas extra, los items no son setas, y el héroe no es simpático y bonachón. En «Wario Land» las setas son calderos, las vidas extra se ganan recogiendo corazones, y las monedas valen para salvar partidas, terminar la fase y pagar el castillo que anhela el malcarado Wario.

Si tenéis un poco de paciencia y esperáis un mes más, conoceréis la magia que esconde este cartucho: como todo Mario, es igual y a la vez distinto.



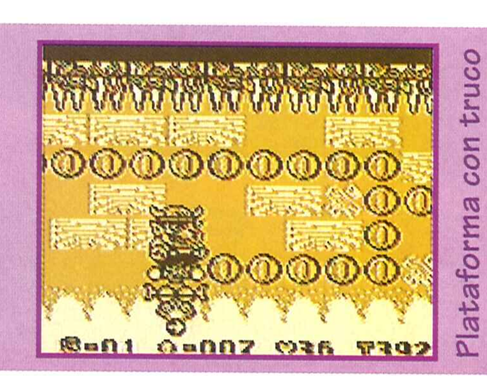




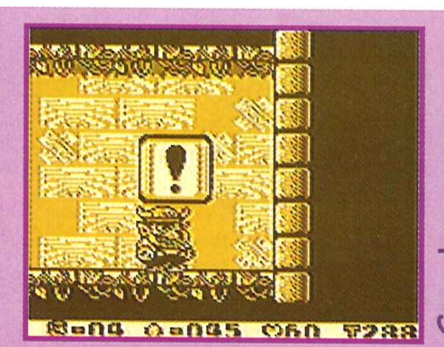




Tesoros escondidos



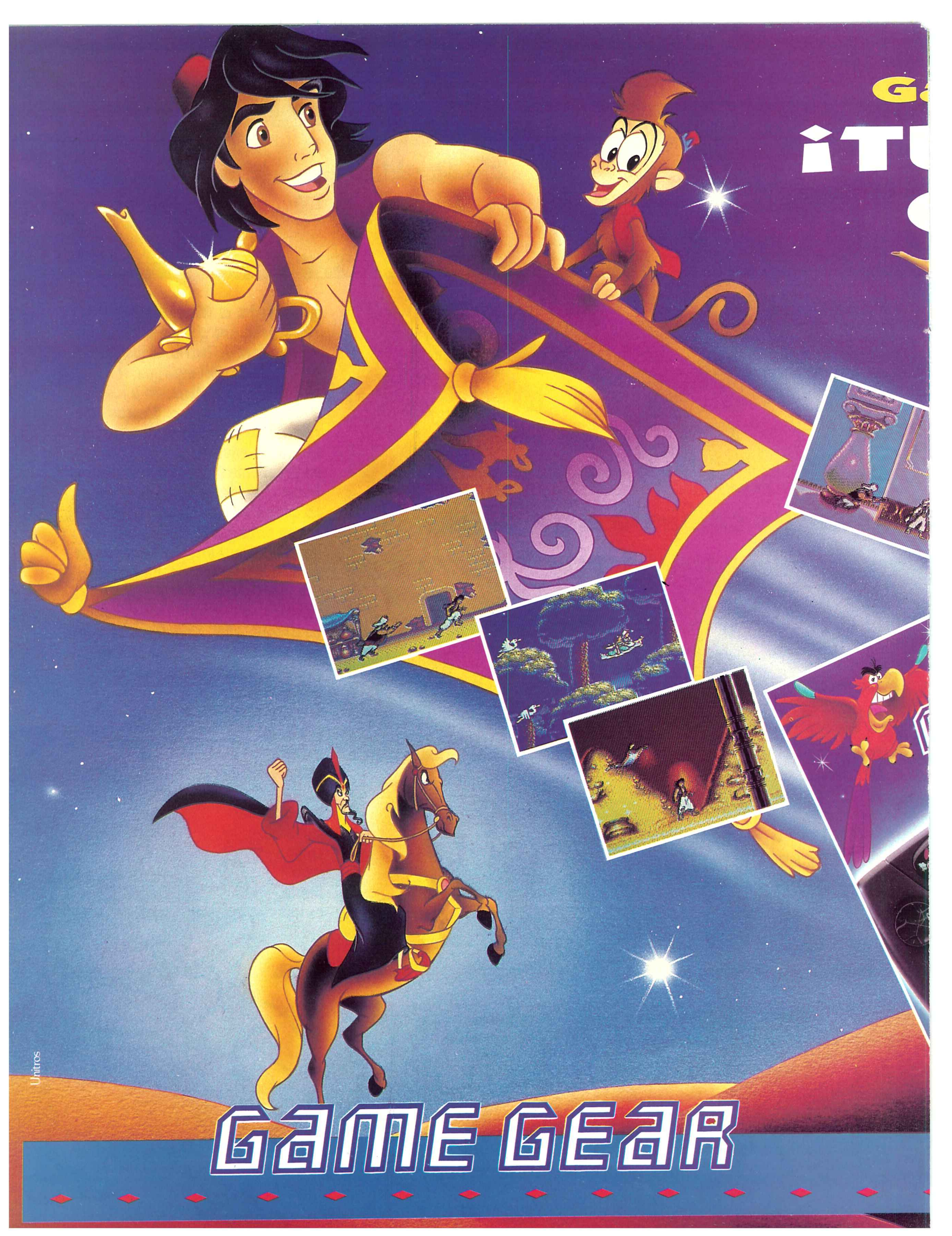
Plataforma con truco





Grandes sorpresas




Unitros
GAME GEAR

ame Gear Aladdin Pack

U GRAN DESEO CONCEDIDO!

¡ Al fin juntos ! La mejor portátil sin discusión y el juego que está maravillando al mundo en los últimos tiempos, en un nuevo Pack. ¡ Es el Game Gear Aladdin Pack !.
Lo que tantas veces te atreviste a soñar, SEGA - una vez más - lo ha hecho realidad.
¿ Se te ocurre una forma más genial de descubrir la sorprendente nitidez de imagen con más de 4000 colores de la Game Gear ? ¿ O de quedarte extasiado con su sonido estéreo impensable en otras portátiles ?
¿ O de montártelo de cine convirtiéndola en tu tele particular ?.
Pues ¡ corre a por tu Aladdin Pack, no sea que vuelen !.

TAMBIEN ALADDIN PACK EN MASTER SYSTEM !!



PREVIEW



Los Héroes nunca mueren

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: BANDAI
- FECHA DE LANZAMIENTO: JUNIO

Son Goku y compañía se han convertido en una auténtica leyenda para los amantes de lo japonés, la acción y la espectacularidad. Ellos son los personajes más deseados, los más codiciados en cualquier formato, y sus aventuras son seguidas por millones de jugones. Ahora, estos guerreros eternos llegan, por fin, a Mega Drive. La larga espera va a tener su recompensa: «Dragon Ball Z».

Akira Toriyama comenzó en 1984 a publicar en la revista japonesa "Shonen Jump" las aventuras de un pequeño niño con rabo. El chavalín en cuestión era Son Goku, y pronto alcanzó con su "Dragon Ball" un éxito sin precedentes. Anime Toei produjo la adaptación televisiva del cómic, iniciándose de esta manera una de las series de televisión más populares y polémicas de la última década. Con el paso del tiempo, Son Goku y sus compañeros de aventuras crecieron y tuvieron que enfrentarse a un mayor número de enemigos, más terribles si cabe. Os hablamos de «Dragon Ball Z», el segundo de los tres ciclos televisivos, en el que está basado el cartucho que Bandai presenta ahora para los 16 bits de Sega.

Sí, estábamos impacientes por echarle el ojo a este juegazo, que se ha hecho de rogar para Mega Drive. Y la verdad es que la espera ha merecido la pena. Nos encontramos ante un completo juego de lucha al más puro estilo «S.F.II», con el aliciente de que sus protagonistas son los personajes de Toriyama. Así, podréis elegir entre once destacados luchadores: Son Goku, Son Goan, Krilin, Vegeta, Piccolo, Trunks, C18, Cell, Freezer y dos miembros de sus Fuerzas Especiales.

El cartucho presenta dos modalidades de juego, de tal manera que optaréis entre el Modo Historia o el Modo Versus. En el primero os veréis inmersos en un extenso torneo en el que tendréis que salir victoriosos de todos los enfrentamientos, mientras que en el segundo lucharéis cara a cara contra otro luchador. Si os decidís por el Modo Versus, podréis competir contra la computadora o bien contra otro amiguete, ya que está pensado para dos jugadores simultáneos. Aunque si lo que queréis es observar para aprender, nada mejor que seleccionar el Modo Exhibición dentro de esta misma opción.

Qué, ¿os estamos poniendo los dientes largos? Pues esto no es nada, porque además se ha empleado el famoso "split screen" para seguir los desplazamientos de los luchadores, los cuales pueden realizar hasta nueve golpes especiales. En definitiva, «Dragon Ball Z» elevado a su máxima potencia para los 16 bits de Sega.

DRAGON BALL Z

Por fin Goku y sus adversarios en «Dragon Ball Z» han decidido trasladar a Mega Drive sus espectaculares disputas.



Los protagonistas de «Dragon Ball Z» desarrollan sus trepidantes combates en nueve escenarios distintos. Todos ellos muy bien concebidos.



C-18
Con buen tipo pero muy malas pulgas.



CELL
Lucha por un título, ¿será el de belleza?





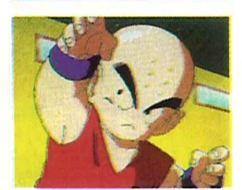
FUERZAS ESPECIALES
Son éste y el de arriba. Guapos, ¿verdad?



FREEZER
Es calvo pero no tiene un pelo de tonto.



GOKU
¡Oh! ¡Es él! Alto, fuerte, rubio, guapo...



KRILIN
Incapaz de oler el peligro: no tiene nariz.



PICCOLO
Su piel es verde, ¿será por la envidia?



SON GOAN
El niño peleón que es un sabelotodo



VEGETA
Con este genio, cualquiera le pide un favor.



TRUNKS
Si se peinara un poco no le pasaria nada.











PREVIEW

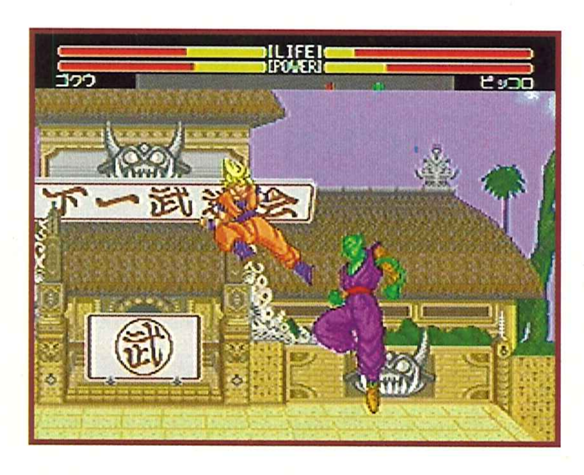


Tanto si habéis seguido los comics de Toriyama y la serie de dibujos como si no lo habéis hecho, a estas alturas seguro que todos conocéis a Son Goku. De este súper guerrero se puede esperar cualquier cosa, aunque quizás uno de sus golpes más famosos sea la Onda Vital. Aquí la tenéis, tan potente, devastadora y bien realizada como en los dibujos animados.













Esta versión para los 16 bits de Sega contendrá la totalidad de los ingredientes de la serie de dibujos animados. Es decir, el éxito está asegurado.





Magias a mí...

Como en todo juego de lucha que se precie, en «Dragon Ball Z» podréis realizar un amplio repertorio de magias y golpes especiales. Goku y los otros diez luchadores os sorprenderán con sus particulares habilidades.







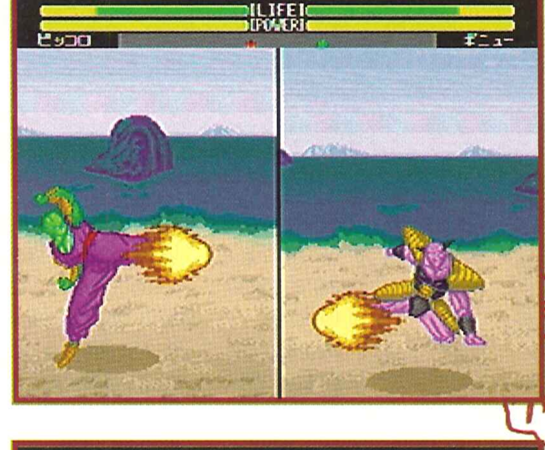


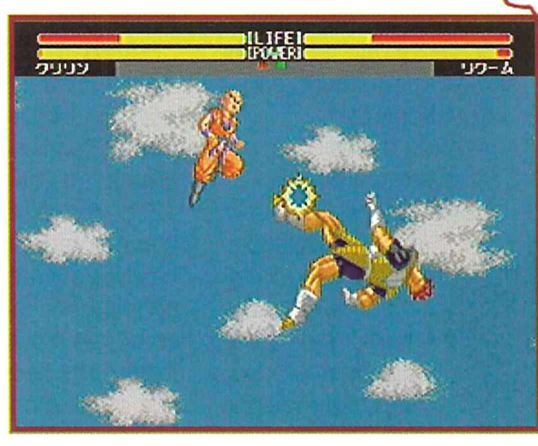


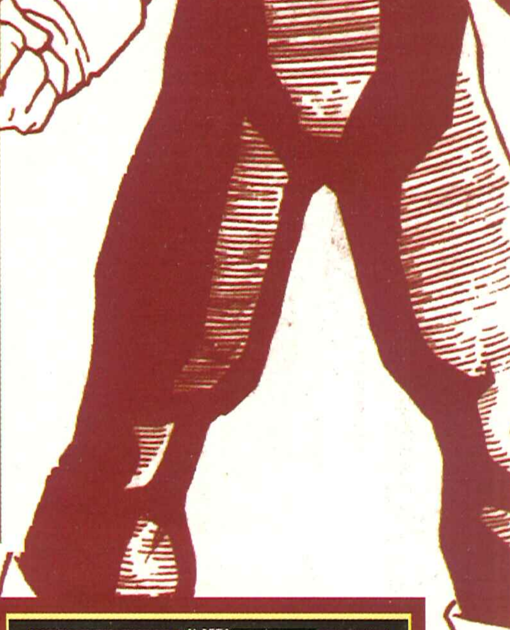
Érase una vez

Si os decidís por el Modo Historia, según el personaje que elijáis variará el orden de los combates. Además, a medida que se desarrolla el torneo, os informarán de las características de vuestro luchador y de cómo avanza hacia la gloria.









Split Screen

Aquí no vale aquello de ¿dónde estás que no te veo? cuando estéis combatiendo . Nada de eso, porque la pantalla se dividirá para seguir las evoluciones de ambos luchadores cuando se alejan.







GAME MASTERS
por M.A.D.

Nuevos aires para SNK

Estos meses que nos vienen por delante se nos presentan llenos de innumerables sorpresas. Pero de entre todas ellas voy a hablaros hoy de dos: la continua lucha que se trae SNK por hacer de su consola un producto más asequible, y la promoción que van a sufrir en nuestro país los juegos de rol, para deleite de sus múltiples seguidores.

De un tiempo a esta parte todo el mundo se pregunta qué ocurre con la compañía japonesa **SNK.** A pesar de que sus títulos siguen apareciendo con regularidad en el mercado de las recreativas, y que la consola Neo-Geo ha sido proclamada como el soporte video-juegos de mayor calidad en los últimos años, sigue pareciendo que está en una **onda distinta** al del resto de las compañías del universo del video-juego. Tal vez todo esto sea debido al intrigante hermetismo que SNK mantiene cada vez que tiene previsto realizar un lanzamiento importante.

Pero para comprender mejor a SNK habría que conocer un poco **su historia.** La compañía SNK (Shin Nihon Kikaku) fue creada en Japón en julio de 1978, con el fin de realizar todo tipo de maquinaria de hardware y software. Desde un principio, su tecnología comenzó a utilizarse **para máquinas recreativas** de todo tipo para salones de video-juegos, incluidas recepciones de hoteles y salas de "billares". Hasta la aparición de la **consola Neo-Geo,** su actividad se limitó a la producción de video-juegos para salones recreativos.

La aparición de esta súper-consola, que prácticamente permitía tener en casa los mismos juegos que una recreativa, -a un precio elevadísimo, eso sí-, **evitó que SNK entrara en competencia directa** con las dos grandes multinacionales del entretenimiento, Sega y Nintendo, cuyos productos eran de menor calidad pero bastante más asequibles al público. De esta forma, la consola Neo-Geo pasó a

SNK ha decidido cambiar su política de lanzamientos. A partir de ahora no todo será luchar y luchar. Habrá mucha más variedad de juegos.





Wiind Jammer - Neo-Geo

convertirse en un producto elitista, al alcance de muy pocos bolsillos.

Sin embargo, la reciente **revolución del hardware del entretenimiento**, unida a la aparición de nuevos soportes, ha supuesto un cambio en la estrategia de SNK. Las nuevas máquinas de Sega, Nintendo, Sony, Panasonic, etc. permiten ofrecer al usuario una calidad técnica igual o incluso superior a la de la propia Neo-Geo, con lo que esta consola está viendo perder su privilegiada posición dentro del mundillo.

Así pues, la reacción de SNK no se está haciendo esperar: lanzamiento de **mejores juegos,** con una capacidad de memoria de **hasta 178 megas («Art of Fighting 2»)**, política de **reducción de precios,** y el anuncio de un **soporte de CD-ROM.**

Sin duda, es este último asunto el que más repercusión va a tener a nivel mundial, por lo que SNK, como es habitual en ella, ha decidido mantener el más absoluto secreto sobre este tema hasta tener prácticamente acabado el proyecto. De momento, tan sólo se sabe que contendrá un **procesador de 32 bit RISC,** que utilizará la más avanzada **tecnología CD** y que el **precio será similar al del Mega CD.** ¡Estoy como loco por conseguir un completo dossier con las características de esta nueva máquina para ofrecéroslo el próximo mes! Hasta entonces, os aconsejo que os vayáis deleitando con las imágenes de dos nuevos juegos que estarán disponibles en breve para Neo-Geo: **«World Heroes Jet»** (la tercera parte de la saga World Heroes) y **«Wind Jammer»** de Data East, una de las 20 compañías con las que SNK ha llegado a un acuerdo para que produzca juegos tanto para su actual soporte como para las futuras consolas de la compañía japonesa. Y es que SNK ha decidido entrar de lleno en el competitivo mercado de las consolas. ¡Que nadie la pierda de vista!



SNK está preparando una ofensiva basada en ofrecer cartuchos de gran calidad a un precio mucho menor del acostumbrado, y en el lanzamiento de un nuevo soporte de CD ROM.

Juegos de rol: comienza la aventura

Parece ser que el 94, además de ser el año del fútbol y el baloncesto, de los juegos de coches y de las versiones más potentes de los clásicos de lucha, también será **el año de los juegos de rol en nuestro país.**

Sé que esta noticia va a ser recibida con alegría por

World Heroes Jet- Neo Geo







Este es uno de los próximos lanzamientos de SNK, «World Heroes Jet», la tercera parte de la saga World Heroes. Nada menos que 16 luchadores, en un torneo con toda la fuerza que sólo los súper cartuchos 100 Mega Shock de Neo Geo pueden ofrecer.

Teoría de la Evolución:

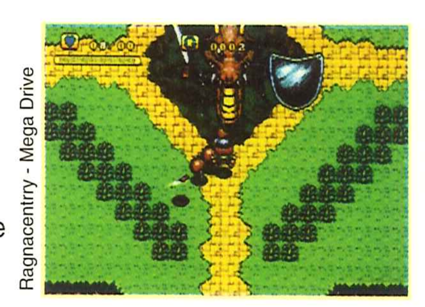
$$E(m_1(x)) = \int_{-\infty}^{\infty} m_1(x) f_1(x)\,dx = \int_{-\infty}^{\infty} \frac{E\left[\frac{\sum_{i=1}^{n-1} (y_{i+1} - y_i)^2}{2(n-1)}\right]^2}{E\left[\frac{\sum_{i=1}^{n-1} (y_{i+1} - y_i)^2}{2(n-1)}\right]^2} = \int_{-\infty}^{\infty} \left[\sum_{i=}^{n-}\right.$$

GAME MASTERS por M.A.D.

muchísimos consoleros, pero lo cierto es que las compañías se han puesto de acuerdo en revitalizar un género que, sobre todo en algunos formatos, estaba algo abandonado.

En **Super Nintendo,** la cosa está bastante clara. Además del reciente **«Young Merlin»** y del próximo lanzamiento de **«Secret of Mana»**, de aquí a pocos meses es posible que estén disponibles el fabuloso **«Final Fantasy VI»**, del que se dice será el primer juego de Super NES que utilice **256 colores en pantalla**, y **«Wizardry VI»** de la factoría Capcom. Sin duda, un excelente repertorio.

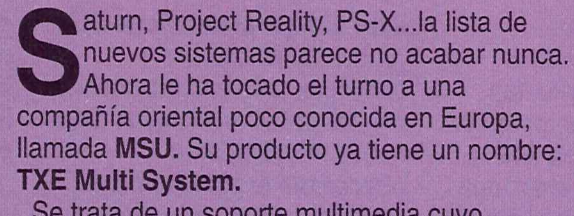
Pero las sorpresas más agradables vienen por parte de **Sega,** cuyos usuarios habían vivido hasta ahora una auténtica sequía en este tema. Sin embargo, esta situación va a dar un giro de 180 grados, a partir de Septiembre, fecha en la que Sega España se ha comprometido **a lanzar traduicidos al inglés los**


Ragnacentry - Mega Drive

TXE MULTI SYSTEM

La nueva tecnología multimedia





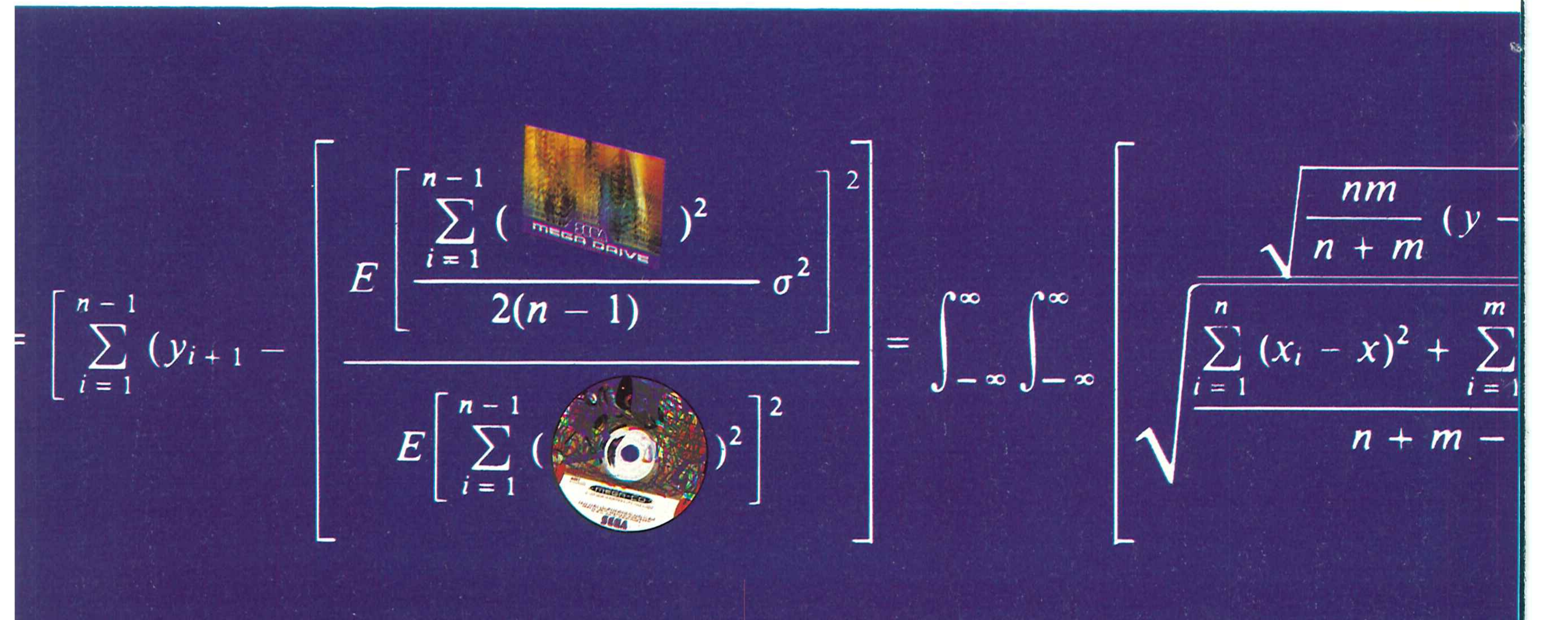


Saturn, Project Reality, PS-X...la lista de nuevos sistemas parece no acabar nunca. Ahora le ha tocado el turno a una compañía oriental poco conocida en Europa, llamada **MSU.** Su producto ya tiene un nombre: **TXE Multi System.**

Se trata de un soporte multimedia cuyo hardware ha sido realizado en Taiwán, y en cuya elaboración ha participado gente tan importante como **John Mathiason,** que formó parte del equipo que trabajó en la Jaguar. TXE es la culminación de un antiguo proyecto llamado Konix, que nunca llegó a materializarse.El nuevo sistema es una **maquina de 32 bit,** que además de estar orientada a la reproducción de juegos, también cuenta con otras funciones como el **CD+G** y un **Karaoke** con la posibilidad de realizar modulaciones de voz.

TXE Multi System posee una tecnología elaborada por la propia MSU, conocida como **Slipstream ASIC,** que utiliza un formato CD con un **procesador principal 386 a una velocidad de 25 Mhz**, más un **microprocesador RISC de 32 bit.** Por otro lado, su capacidad gráfica depende de un **procesador de 32 bit** que permite **65,536 colores** con una resolución de **256 x 200.** También está habilitado para realizar todo tipo de efectos visuales, con la posibilidad de dibujar **96 millones de pixels por segundo**. Su lanzamiento está previsto **para el próximo otoño** a un precio de **399$.**

Veremos qué da de sí este nuevo sistema.





Relayer - Mega Drive

mejores juegos de rol para Mega Drive.

Así, pronto podremos disfrutar de títulos tan importantes como **«Shining Force 2»** o **«Phantasy Star IV»**.

A estos nombres habrá que añadir los RPG's que están apareciendo **para el Mega CD**, como **«Lunar the Silver Star»** o el reciente **«Vay»** como máximos representantes. Pero sin duda, la mejor noticia es que Sega está realizando otros programas de este género, **con memorias de 16 y 24 megas,** que saldrán al mercado **traducidos al castellano,** como **«Relayer Ragnacentry»** y **«Story of Thor»**, juegazos de los que os hablaré muy pronto.

Estad alerta, porque el mes que viene os tengo preparados un montón de asuntos que os dejarán boquiabiertos.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Bueno amigos, ya estoy aquí otra vez para solucionar todas esas dudas que con mucho esfuerzo recopiláis cada mes, para que yo no me quede sin trabajo. Nunca os lo agradeceré lo suficiente (¿?).

Encantado de saludarte, desesperado Javi López de Bilbao. En primer lugar, te aconsejo que si tienes una Mega Drive, optes por comprarte **el fantástico Mega 32**, el cual te ofrece las mismas posibilidades que la propia Saturn, a un precio más reducido. De la **Atari Jaguar**, de momento, olvídate. Y en segundo lugar, te diré que **los dos procesadores de 32 bit de la Saturn** se apoyan mutuamente para realizar las operaciones más costosas en el menor tiempo posible, bien sean de CD o de cartucho. Espero haberte salvado la vida.

Muy interesante el artículo que me envías, amigo Moisés Pérez Camacho. Está claro que como sucede en todos los sectores empresariales, el mundo de la informática también **tiende a la monopolización**, que en este caso corre a cargo de **Microsoft.** Por si te interesa, te diré que esta empresa también está interviniendo en la comercialización de la Saturn. Regálamelo tú a mí.

A mí también me gusta la música de los video-juegos, amigo Ricardo "Link" López. Si quieres conseguir **las bandas sonoras de algunos juegos,** te aconsejo que te dirijas a las **tiendas de música de importación** (Level Records, Clip Madrid...), puesto que estos compactos se pueden adquirir en Inglaterra. No me entero, lo sé.

Efectivamente, **«Virtua Racing»** tan solo coloca 16 colores en pantalla, avispado Javier Hidalgo Alonso. Esto es debido a que el chip SVP, **cuantos más polígonos mueve, menos colores en pantalla puede utilizar.** De este modo, sería capaz de utilizar hasta 512 colores simultáneamente, pero ello disminuiría notablemente sus posibilidades a la hora de manejar polígonos. Esto mismo sucede con el chip Super FX.

Pues sí, lo sé, "enteradillo" Eduardo "Coke" Contreras. En 1993 se vendieron en USA nada menos que **5.900.000 Mega Drives,** con lo que te puedes hacer una idea de cómo marcha el mercado en aquel país.

Ya está bien por este mes. Eso sí, no dejéis de mandarme vuestras preguntas o me voy al paro directo. Así que recordad que la dirección es:

"Game Masters" Hobby Press C/ de los Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

SUPER NINTENDO

PERDONE, ¿PARA IR AL FUTURO?

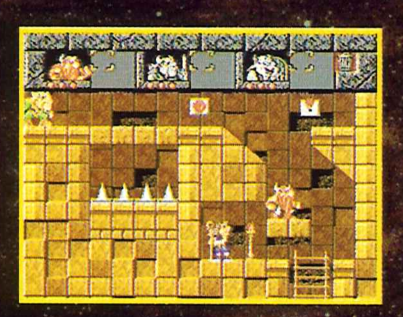
THE LOST VIKINGS

El grito de guerra de los tres vikingos más famosos de Interplay se reduce a "Mamá, quiero ir a casa". ¿Que cómo es eso? Pues la explicación es un poco larga y más o menos increíble. Veréis, Erik, Baleog y Olaf, que así se llaman nuestros amigos, fueron secuestrados por unos alienígenas (sí hombre sí, marcianos) que les encerraron en las profundidades de su moderna nave espacial.

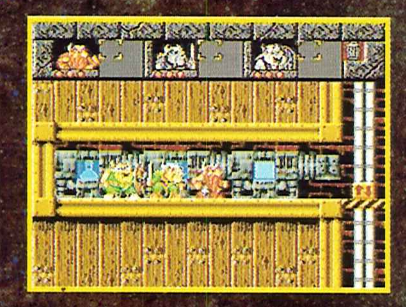
Nuestros vikingos no perdieron ni un segundo en ponerse a buscar afanosamente la salida. Pero para lograrlo, tenían que coordinar sus habilidades y apoyarse en sus deficiencias. Baleog era el brazo armado del grupo, gracias a su destreza con la espada y el arco. Erik, veloz como pocos, era el único que podía saltar y atravesar paredes con la fuerza de su cabezota. Por último, el orondo Olaf portaba el escudo que habría de protegerles a todos e incluso levantarles si era necesario.

Compenetrados de manera magistral, los tres bárbaros dieron con la salida de la nave, pero para su desdicha aterrizaron de lleno en la Prehistoria. Y de allí a Egipto, y luego al futuro, y después al presente... eran incapaces de encontrar la era correcta. Y no fue ►



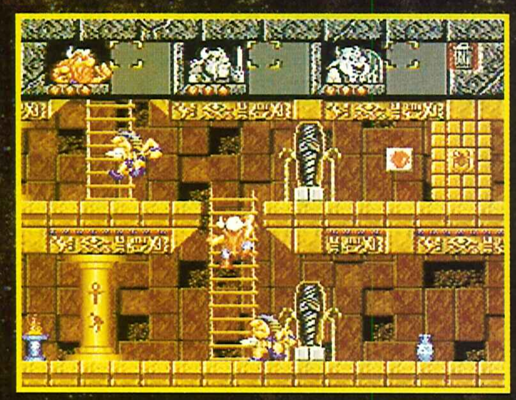












La prehistoria fue una época difícil. Monstruos escupefuegos, muros y hasta puentes levadizos colocan a nuestros héroes en situación de "usar" bien la cabeza.



Esta curiosa pirámide marca el paso a otra era histórica. Sin embargo, hasta que Baleog no se reúna con sus compañeros en la salida, la fase no habrá terminado.

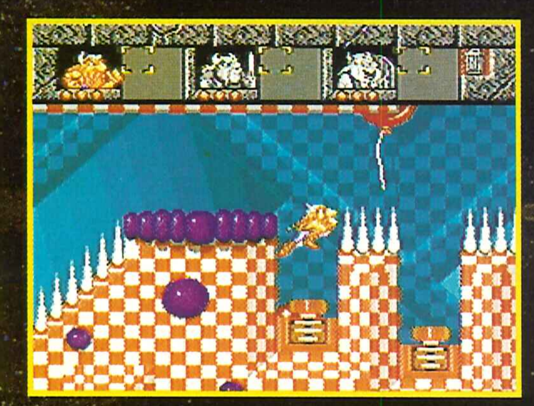


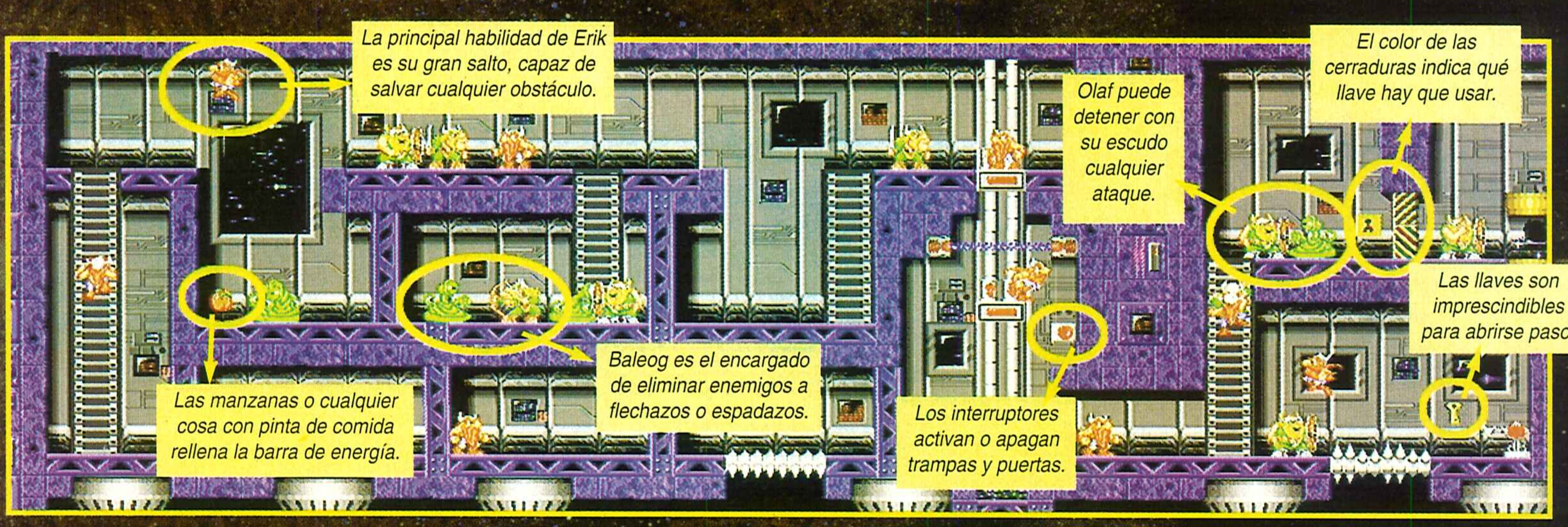
Todos para uno

Esta tirita es una buena muestra de la manera que tienen de ayudarse los tres vikingos. Sus habilidades no sirven para nada por separado, pero juntos resultan casi invencibles. El secreto es no olvidarse de las limitaciones de cada uno y avanzar ordenadamente.









LO MÁS NUEVO



El escudo de Olaf tiene muchos usos. Puede hasta parar la caída de pistones para dejar el paso libre a sus dos compañeros. Recuerda llevarle siempre delante.



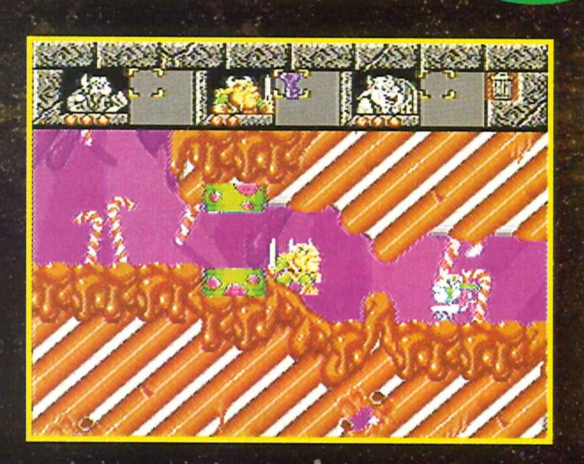


Inteligencia nórdica

Interplay viene demostrando de un tiempo a esta parte que la originalidad y la simpatía no están reñidas con la calidad. Como prueba tenemos «Clayfighters» o este absorbente «The Lost Vikings» que ya mostró sus posibilidades en Mega Drive.

Para que este cartucho guste, sólo hacen falta dos cosas: tener ganas de divertirse y ser un apasionado de los juegos en los que la inteligencia forma parte primordial. Lo demás, acompañamiento gráfico y sonoro, variedad y un desarrollo interesante, viene servido en bandeja de plata gracias al trabajo del equipo Interplay-Silicon Synapse. Así, el encanto de estos tres vikingos no pasará desapercibido: seguro que os atrapa.

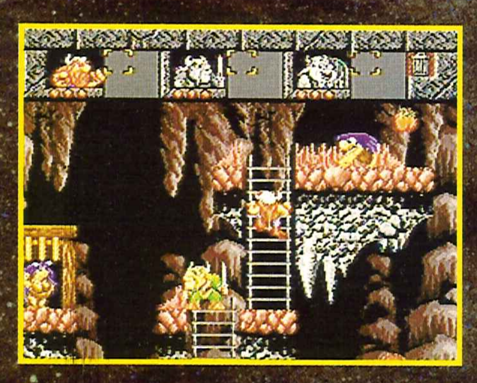
Teniente Ripley





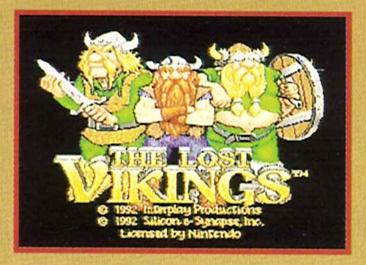
por falta de inteligencia. Estrujaron sus neuronas de mil maneras distintas para activar interruptores, abrir puertas, esquivar ríos de lava y despistar a tiranosaurios hambrientos. Avanzaban ordenadamente, primero uno y luego otro, hasta que tropezaban con un obstáculo que requería habilidades combinadas.

Su aventura es ya una leyenda que se ha repetido una y mil veces desde PC a Mega Drive. Ha llegado a nuestros oídos que ya se puede narrar en Super Nintendo, para que disfruten de ella todos los amantes de la estrategia y la inteligencia. Y no sé porqué, pero nos da en la nariz que los vikingos van a necesitar más que nunca vuestra ayuda.



Nuestros vikingos pueden recibir una petición de ayuda en cualquier momento. El rescate, echad un vistazo a la bella cavernícola, puede reportarles ventajas como la desaparición de un mar de lava.

SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA
NINTENDO
Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 35 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Falta algo de variedad entre los niveles de la misma fase. Lo mejor: los vikingos y su animación.

Música — 84
Rápidas y discotequeras, dan marcha a un desarrollo que ya de por sí es más que trepidante.

Sonido FX — 83
Los efectos sonoros son en general pobres y escasos, aunque están perfectamente llevados.

Jugabilidad — 87
El manejo es bastante sencillo dentro de la complejidad de manejar a tres personajes a la vez.

Adicción — 90
Si te gusta pensar y demostrar tu habilidad no te escaparás de la diversión que ofrece este cartucho.

Total — 88
Un juego donde prima la inteligencia sin descuidar la habilidad debe tenerse en cuenta, sobre todo por los amantes de la estrategia.

Lo Mejor
- La idea general del juego.
- Simpatía, imaginación y calidad.

Lo Peor
- Que cuando pierdas un vikingo ya no puedas completar el nivel.
- Tener que volver a empezar cada vez que pierdas un vikingo.

LO MÁS NUEVO



UN UNIVERSO BAJO TIERRA

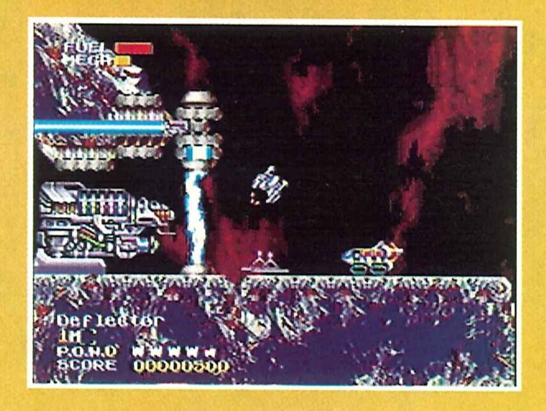
Con una introducción plena de música e imágenes espectaculares, «Subterrania» os absorberá desde el principio, gracias a unos originales gráficos con sensaciones de volumen muy conseguidas y a una novedosa concepción del shoot'em up. Rodeados por unos paisajes con toda la originalidad de los planetas desconocidos, no sólo habréis de eliminar a los enemigos que os salgan al paso, sino que deberéis cumplir la misión que se os encomiende en cada subfase.

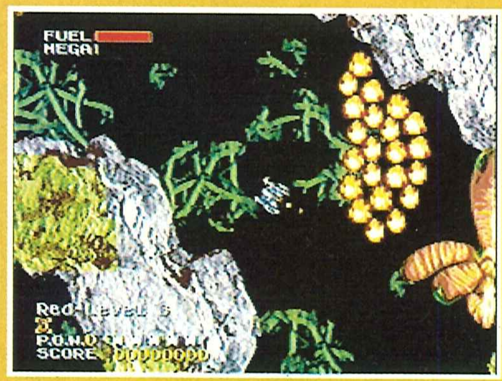
La nave que habréis de pilotar no es un prototipo corriente. Su movilidad es total, pudiendo girar 360 grados y desplazarse tanto horizontal como verticalmente. Por ello, tendréis a vuestra disposición un modo de entrenamiento para manejar con destreza esta potente máquina. Tras esta corta fase de aprendizaje, entraréis de lleno en una trepidante aventura de ciencia ficción.

Al principio de cada misión, aparecerá un mapa para indicaros los puntos más relevantes de la zona en que se desarrolla la acción, y recibiréis unas explicaciones acerca de cómo utilizar los objetos que encontréis. A lo largo de las mismas destruiréis enclaves alienígenas, rescataréis compañeros aislados en zonas peligrosas y, por supuesto, dispararéis con diferentes tipos de armas a todo engendro mecánico que se cruce en vuestro camino.

Además, habréis de tener en cuenta que el orden a la hora de efectuar vuestras acciones será fundamental para continuar adelante. De este modo, al clásico matamarcianos se le han incluido aspectos de inteligencia y estrategia, lo que convierte a «Subterrania» en todo un reto para vuestras cualidades.



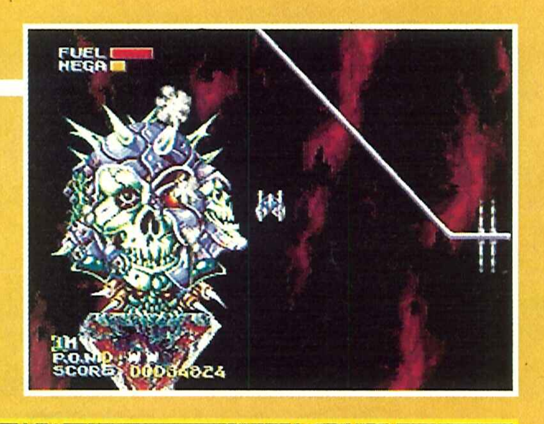














1- Planta nuclear protegida. Necesaria arma especial.
2- Tras destruir la Planta, encontraréis una gran maza.
3- Este arma, una vez enganchada a la nave, sirve para destruir a la especie alienígena.
4- Bajo el monstruo estará el submódulo.



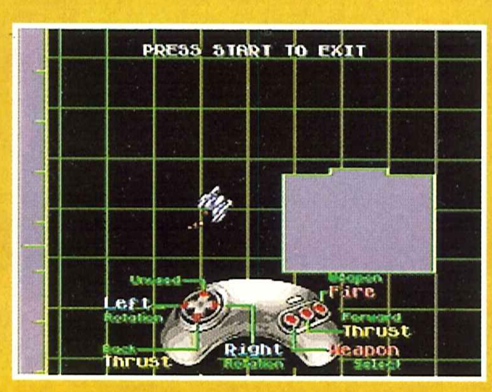


Original aventura

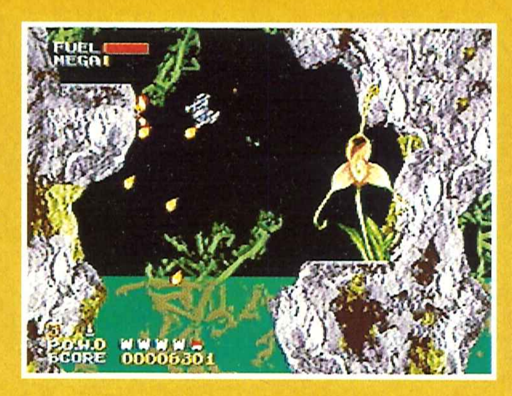
Una grata sorpresa el lanzamiento de este matamarcianos para la 16 bits de Sega. Con una concepción nueva que combina la estrategia con la artillería pesada, «Subterrania» cuenta con un requisito fundamental en todo juego: su poder de adicción.

Sus excelentes gráficos, que hacen honor a la ciencia ficción más espectacular, la variedad de objetivos a realizar y una buena jugabilidad, aunque sea muy complicado en algunos momentos, mantendrán tu atención en permanente alerta roja.

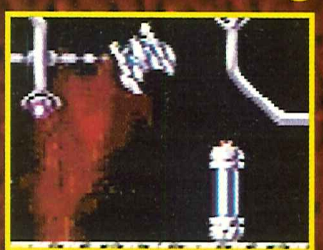
Boke



La nave necesita ser propulsada continuamente. Además, sus movimientos son variados. En la zona de entrenamientos podrás aprender a manejarla.



Items de gran utilidad

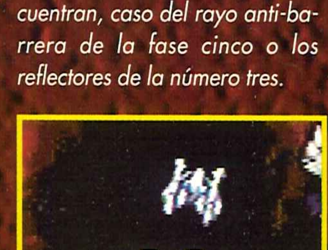




Una nave de estas características necesita algún apoyo para poder concluir con éxito todas sus misiones.

- **Tanque de fuel.** Aparecen varios en cada subfase. Uso absolutamente necesario.
- **Cápsulas con naves extra.** Valiosas naves de regalo cada vez que encuentres una, o bien estupendos misiles.
- **Interruptores de armamento.** Al accionarlos, conseguirás aumentar el poder de tus disparos. Hay uno en cada subfase.
- **Equipo de inmersión.** En un principio la nave no podrá hacer misiones bajo el agua. Será necesario encontrar seis de estos equipos para poder realizarlas.

Hay otros items cuyo uso se restringe a la fase en que se encuentran, caso del rayo anti-barrera de la fase cinco o los reflectores de la número tres.





Aparte de disparar a diestro y siniestro, con este mata-mata habrás de mostrar tus dotes de estratega.



MEGA DRIVE



MATAMARCIANOS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 88
Muy buenos. Desde los diferentes enemigos y construcciones hasta los paisajes subterráneos.

Música — 89
Se escuchan en todo momento sus más de 15 temas, que resultan apropiados y de calidad.

Sonido FX — 83
Presenta un nivel similar al de la música, aunque algo más bajo debido a la repetición de efectos.

Jugabilidad — 87
Un juego tan original como éste puede resultar difícil en principio, pero en cuanto cojas la onda te divertirá.

Adicción — 89
Las sorpresas se suceden en cada fase, por lo que la curiosidad por saber lo que te espera se hará insufrible.

Total — 88
Un gratificante mata-mata que presenta acertadas innovaciones. Todos sus aspectos importantes ofrecen un elevado nivel.

Lo Mejor
- Su carácter novedoso, al hacer una perfecta combinación de matamarcianos y estrategia.

Lo Peor
- Ciertas misiones son demasiado difíciles de realizar.

BANDAI INFORMA

¡¡¡AUTENTICO!!!

VERSION PAL



Espérate; ya llega el nuevo Dragon Ball para SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SEGA MEGA DRIVE

SOLO el auténtico Dragon Ball:

- ¡¡ES VERSION PAL!!; no necesita adaptadores.
- Tiene Libro de Instrucciones en español.
- Viene con el sello de autenticidad BANDAI.
- Tiene un precio que te flipará



Y ADEMAS...

¡GRATIS! CON EL AUTENTICO DRAGON BALL ESTE MAGNIFICO POSTER EDICION LIMITADA.

LO MÁS NUEVO

¡SE LO COME TODO!









KIRBY'S ADVENTURE

Kirby se ha convertido en uno de los héroes más carismáticos de Nintendo. Su primer éxito se paseó por NES, empezando a evidenciar las grandes cualidades que presentaba este original héroe: simpatía y diversión a raudales.

Luego, terminó de mostrar su calidad en una aventura plataformera para Game Boy, donde dejó claras dos cosas: su insaciable apetito y su inagotable capacidad de sorprender. Posteriormente, hizo una brillante excursión al interior de un pinball, y ahora ha regresado a NES para rematar este impecable historial.

En general, poco ha sido lo que ha cambiado Kirby desde la primera vez que lo vimos. Continúa siendo un ser rechoncho y con escaso poder de intimidación, que oculta bajo su fachada simplona una colección casi inagotable de habilidades.

Kirby salta con soberbia maestría (algo increíble si tenemos en cuenta sus pequeñísimas piernas), vuela hinchado de aire como un globo, y, sobre todo lo demás, come como un Goliat en versión rosa. Así, nada se resiste al huracanado aliento de esta pequeña bola que, por si fuera poco, es capaz de absorber las habilidades de aquellos enemigos que engulle de un bocado.

Quizá toda esta energía sea la que ha llevado a nuestro héroe a abandonar las tranquilas tierras de Dream Land, para embarcarse en ►

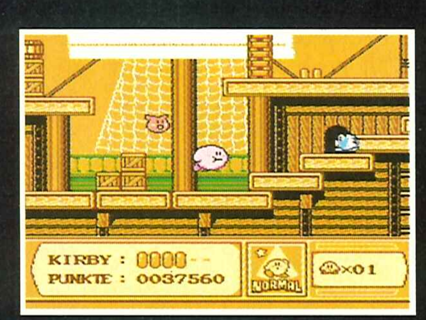


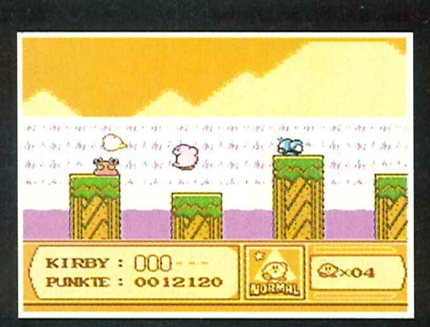
Éste es el mapa de uno de los mundos de Kirby. Los números indican los niveles, y las puertas con dibujo son fases de bonus (el duelo, la arena, el ring) o "museos" en los que se informa sobre las habilidades de los enemigos.

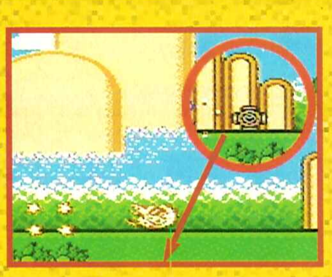




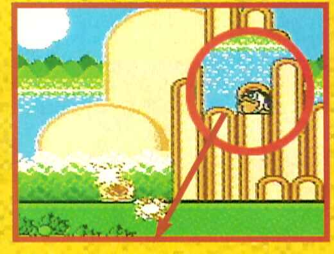
Cada vez que Kirby complete un nivel clavará una bandera en el suelo, lo que provocará un derrumbamiento que abrirá nuevos caminos.



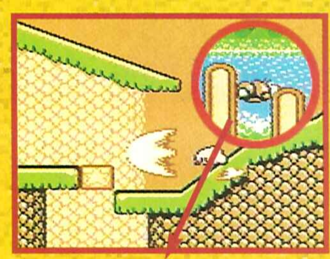




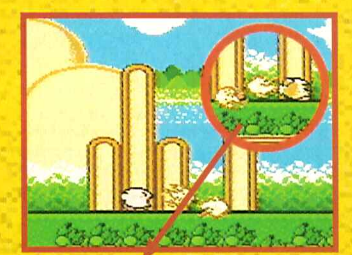
Bola de fuego: *Kirby arrasará la pantalla convertido en fuego.*



Electro: *Inmóvil, Kirby hará brotar rayos eléctricos de su cuerpo.*



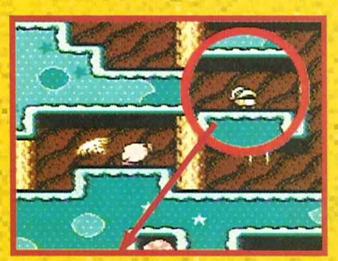
Espada: *Blandir la espada es una opción de ataque muy efectiva.*



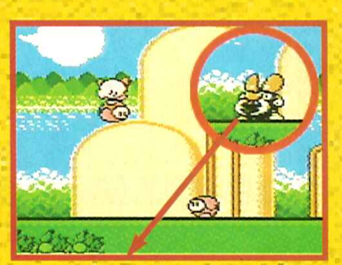
Fuego: *Escupiendo fuego, Kirby sólo podrá disparar hacia adelante.*



Hielo: *Similar a la electricidad, con la diferencia de que congela.*



Lanza: *Kirby podrá arrojar en línea recta un efectivo venablo.*



Arrojar: *Robando la habilidad del escarabajo, volteará a sus rivales.*

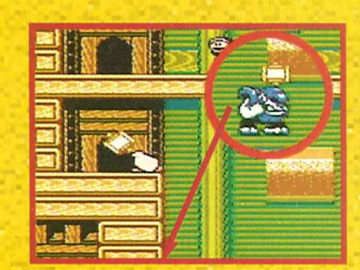


Ovni: *Dentro de un ovni Kirby podrá disparar rayos láser por doquier.*

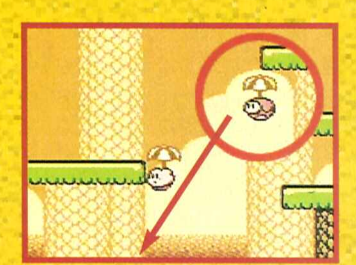
Algo más que comida

Cuando Kirby se coma a algún enemigo, escupirá una estrella que le servirá como arma. También puede absorber las habilidades de su desayuno, y usarlas para sí hasta que se canse o sea alcanzado por un rival.

Aquí tenéis una muestra de las múltiples posibilidades de nuestro rechoncho héroe. Pero no están todas las que son, Kirby podrá también convertirse en torbellino, rodar o disparar como una ametralladora. Comer nunca dio tan buenos resultados.



Martillo: *Aparte de machacar a los enemigos, puede destruir bloques.*



Sombrilla: *Permitirá planear a Kirby y es un buen arma de choque.*

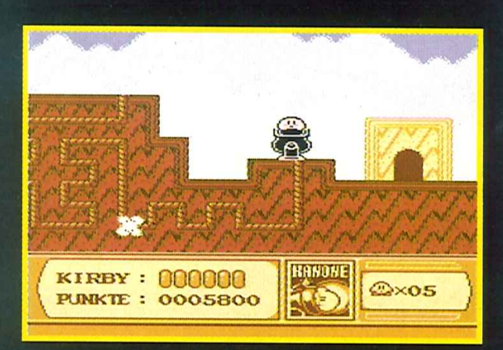
LO MÁS NUEVO

Simplemente Kirby

Kirby's Adventure hará las delicias de los más pequeños de la casa gracias a su sencilla mecánica y a su ascendente dificultad. Como suele ocurrir con los juegos largos, permite avanzar al principio con gran facilidad, para ir complicándose poco a poco.

Pero no penséis que sólo los peques van a pasárselo en grande. Los jugadores más curtidos no podrán evitar una sonrisa, mientras evolucionan por sus coloristas y variados escenarios enfrentándose a las más extrañas y curiosas criaturas. Y es que la variedad, la originalidad y alguna que otra sorpresa convierten a Kirby en la diversión ideal para todos los miembros de la familia.

Teniente Ripley



El cañón es uno de los medios de transporte más originales del juego. Enciende la mecha y a volar.



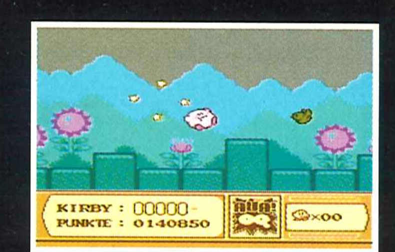
Estos dispositivos con forma de hongo sirven para activar nuevos caminos en el mapa general. Dichos caminos suelen llevar a fases de bonus que de otro modo nos perderíamos.

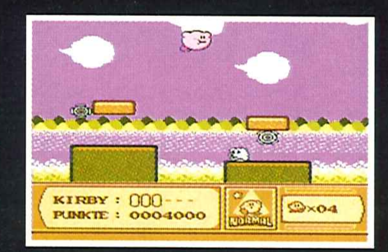


Los enemigos finales suponen un verdadero problema para Kirby. Tendrá que estudiar sus movimientos a fondo antes de lanzarse de lleno a la lucha. Y cada enemigo tiene su truco.

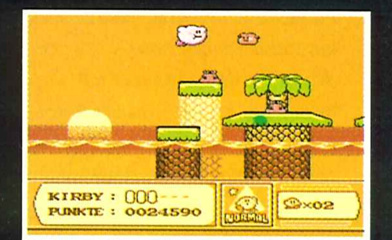
➤ una nueva y desbordante aventura llena de color, obstáculos y plataformas. En ella, el pequeño Kirby tendrá que superar ocho peligrosos mundos, atravesando para ello un buen número de niveles repletos de originalidad. Cada vez que complete un nivel se abrirá ante él un nuevo camino, que le llevará a algún oscuro palacio o a una de las numerosas fases de bonus que se ocultan en el mapeado principal.

Como veis, la sencillez y la divertida mecánica del cartucho invita a jugar desde el principio. Pero es que, además, Kirby es capaz de poner todo tipo de caras y poses, porta cada arma con la gallardía correspondiente y asombra a propios y extraños con su portentosa capacidad de adaptación. Kirby es simplemente Kirby, un personaje sencillo capaz de entusiasmar sin necesidad de mostrar una impresionante fachada. Un pequeño gran héroe para vuestra NES.











NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Hal

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 2

Gráficos — 85
Llenos de color, bien definidos y con detalles de enorme calidad, como las "rotaciones" de las torres.

Música — 84
Agradables melodías a tono con el programa, que acompañan a la perfección sin resultar cansinas.

Sonido FX — 80
Correctos y apropiados. Hay casi un sonido para cada acción de Kirby, y todos bien conseguidos.

Jugabilidad — 85
Es fácil y divertido, aunque puede resultar demasiado simple para los "monstruos" de las plataformas.

Adicción — 86
Su larga duración y la pila para salvar partidas garantizan diversión, sobre todo a los más pequeños.

Total — 83
Kirby es uno de los personajes más divertidos y entrañables de Nintendo, y protagoniza un cartucho hecho a su medida.

Lo Mejor
- Simpático, divertido, muy largo y jugable.
- Kirby y todos sus movimientos.
- Las originales fases de bonus.

Lo Peor
- Que quizá pueda resultar simple para los más veteranos y para los amantes de la acción.



POLE POSITION

A partir de ahora ésta será la única posición que debes ocupar si quieres sentirte como el más intrépido piloto de Fórmula 1. El salón de tu casa se convertirá en el circuito más excitante. Arranca motores y ponte a los mandos de tu **GAMEBOY** o tu **SUPER NINTENDO,** porque te espera la más apasionante carrera de tu vida: 16 circuitos, 2 niveles de dificultad, opción aprendizaje, todo ello en Modo 7. Por fin ha llegado el más auténtico simulador de coches de carreras profesionales: **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.**





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

CID FCA!



TURN AND BURN: NO FLY ZONE

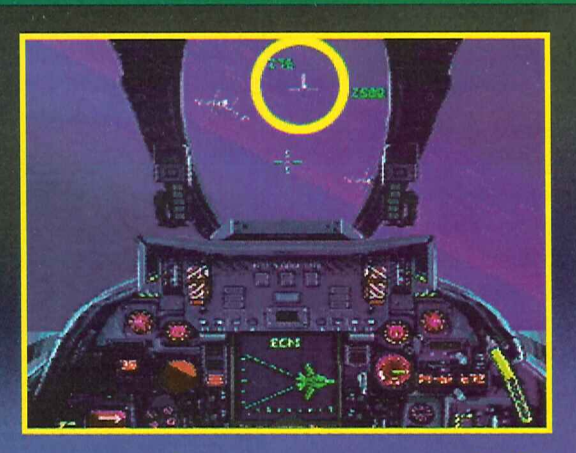
PELIGRO: ZONA RESTRINGIDA

Absolute continúa en su línea de presentarnos arcades/simuladores de altísima calidad y masivamente jugables. Después de recrearnos con su sorprendente «Battletank 2», ha decidido probar suerte con los simuladores de vuelo, género maldito en lo que a consolas se refiere, convirtiendo la pantalla de vuestro monitor en el cuadro de mandos de un F-14 Tomcat. Pero ha sido un riesgo medido, porque «Turn and Burn» está lejos de compartir estadio con los tradicionales y monótonos simuladores vistos hasta ahora.

Vuestra visión a los mandos del F-14 se reducirá al frontal de la cabina. En lo que sería el cristal, tendréis el HUD (indicador de altura, posición y mirilla) y más abajo el cuadro de mandos compuesto por radar de ataque e indicadores de armamento, munición, combustible y un largo etcétera. Además, una visión posterior del avión os permitirá "mirar" hacia atrás y advertir la posición de los MIG enemigos que se acerquen por la espalda.

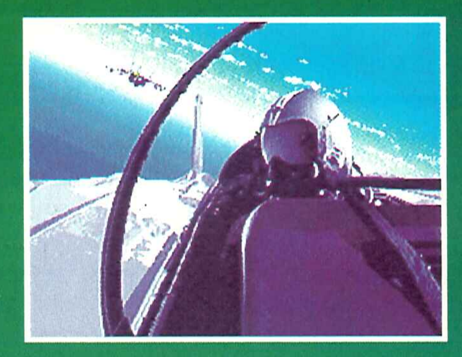
Las misiones que deberéis cumplir consisten en despejar el espacio aéreo de vuestra flota, destruyendo Mig enemigos y atacando algunos objetivos concretos, como islas con potentes baterías aéreas o Awakcs de espionaje con radar de largo alcance. Por fortuna, el armamento de vuestra nave estará a la altura de las circunstancias, pues está dotado de dos potentes cañones de 20 mm y de tres tipos de misiles guiados por radar o por calor.

Como caza de apoyo de la Armada americana, vuestro aparato deberá realizar todos sus vuelos sobre el mar, despegando y aterrizando sobre enormes portaaviones. A ello se le añadirá la dificultad que conlleva desafiar las circunstancias atmosféricas, incluyendo entre ellas una tupida niebla. Dichas maniobras ►

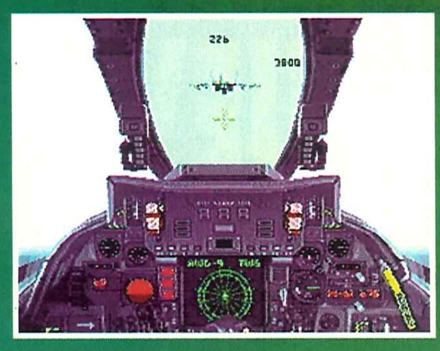


Atención a ese misil

Cuando seas objeto de ataque por parte de un misil, saltará una alarma y tu radar de objetivo se convertirá en un radar de seguimiento del proyectil. En la pantalla podéis ver, marcado en amarillo, uno de los misiles y, abajo, el radar.



Aunque un simulador suele tener varias vistas exteriores, en «Turn & Burn» sólo puedes mirar hacia atrás. Muy útil si un enemigo te acosa.



Como podéis ver, vuestras misiones se desarrollan en cualquier situación atmosférica. La más complicada es pilotar entre la niebla.



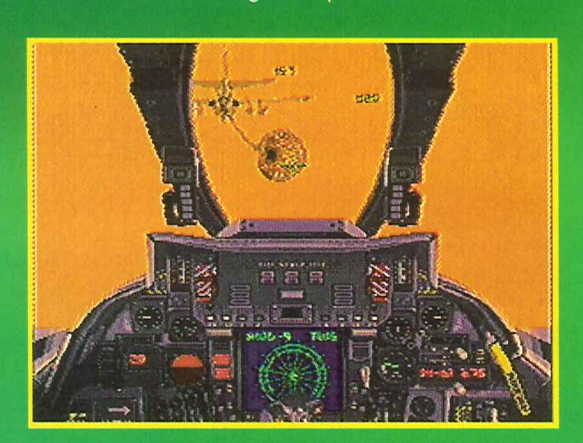




El aterrizaje es una maniobra imprescindible para concluir con éxito la misión. Puede que al principio cueste un poco hacerse con el control, pero no es difícil y además hay una opción para practicarlo.

El avión nodriza

Cuando salte la alarma de carburante escaso, aparecerá en el mapa principal un avión nodriza. Basta con seleccionarlo como si de un objetivo se tratara, para acercarse a él. Lo difícil es la maniobra de enganche: para auténticos virtuosos.



Objetivo a la vista









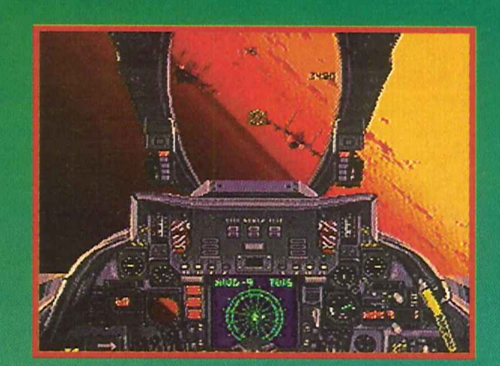


La mayoría de las misiones te obligarán a limpiar el espacio aéreo para luego realizar ataques de destrucción o desgaste que suponen tu verdadero objetivo. Una vez que hayas eliminado todos los MIG, aparecerá en el mapa una pequeña cruz roja que te señalará el emplazamiento del objetivo.

A base de rápidas pasadas, tendrás que destruir las defensas de un islote estratégico, acabar con un avión espía o con un destructor enemigo que amenaza posiciones aliadas. Y durante los ataques, los efectos de rotación y acercamiento serán más alucinantes aún de lo que puedes ver en estas pantallas.



LO MÁS NUEVO



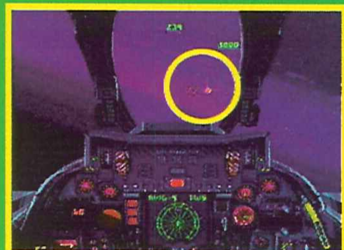
Algo más que un arcade

Absolute nos presenta un cartucho en el que se combinan a la perfección dos géneros tan atractivos como el arcade y el simulador. El juego, con un desarrollo similar al «Top Gun» de NES, luce una calidad incomparable.
Los gráficos han sido cuidados con esmero, recreando detalles impresionantes con un espectacular uso del MD 7. La jugabilidad es soberbia y su atractiva mecánica atrapará a los que disfruten con los aviones y con los arcades de trepidante acción. Si te encuentras en este grupo de privilegiados, «Turn and Burn» es tu juego.

Teniente Ripley

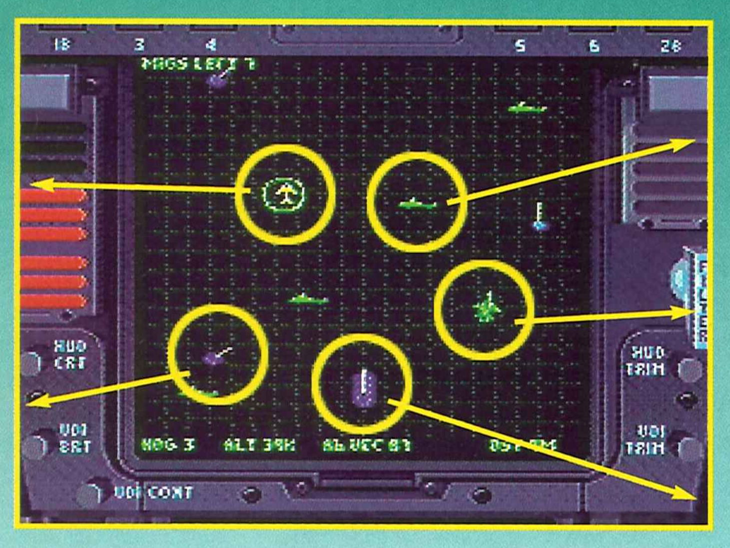


Un armamento letal





El F-14 está armado con tres tipos de misil, que si bien difieren en su alcance, tienen idéntico funcionamiento. Para lanzarlos, selecciona el misil que desees y la mirilla se desplazará en busca de un objetivo. Cuando la mira se ponga roja, es el momento de disparar (círculo amarillo). Si todo ha ido bien, podrás notar una violenta explosión y tu radar te dará los resultados de la misma.



Avión nodriza
Antes de realizar la maniobra de acercamiento, deberás seleccionarla como objetivo.

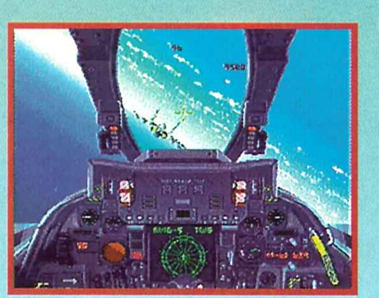
Mig enemigo
El distinto color indica la altura a la que vuelan los Mig con respecto a nuestra nave.

Submarino
Su posición es estática. Al sobrevolarlos, lanzarán misiles dirigidos.

F-14 Tomcat
Podrás variar el rumbo y la velocidad desde aquí.

Portaaviones
En él se comienza y acaba la misión.

requieren una total precisión, pero con un poco de práctica resultarán sumamente sencillas. Además, la complejidad del juego os permitirá repostar en el aire realizando una difícil maniobra de aproximación a aviones nodriza, y contar con un copiloto que se encargue de todas las tareas relacionadas con el armamento.
Como podéis apreciar, el juego promete, y mucho. Sobre todo para aquéllos que disfruten con un buen combate aéreo simulado, dotado de toda la jugabilidad que sólo un arcade para consola puede proporcionar, y de la espectacularidad propia de un impecable Modo 7. No lo podéis dejar escapar.



Lo más sorpendente del juego es la suavidad con la que se realizan todo tipo de giros y difíciles maniobras.

SUPER NINTENDO



SIMULADOR
ABSOLUTE
Absolute
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: Más de 30
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **89**
Alucinaréis con las aproximaciones a los objetivos principales y el perfecto uso del MD 7.

Música — **87**
Las escasas melodías crean una atmósfera oportuna y sobrecogedora, sin adquirir protagonismo.

Sonido FX — **88**
Los efectos refuerzan la búsqueda de realismo. Destacan las explosiones y los avisos de altitud y misil.

Jugabilidad — **90**
La sencillez de manejo proporciona una diversión y una agilidad que no existe en otros simuladores.

Adicción — **90**
A poco que gusten los aviones y los mata-mata, este cartucho enganchará desde el primer momento.

Total — **88**
Esta combinación de arcade-simulador reivindica el género, ya que se alza como el primer buen juego de "aviones" para consola.

Lo Mejor
- Rotar sobre los objetivos principales.
- Para ser todo misiones aéreas, tiene una gran variedad.
- La originalidad de incluir un copiloto.

Lo Peor
- Algunos detalles del cuadro de mandos y ciertas maniobras de vuelo son menos reales de lo esperado.
- Que sólo haya una vista exterior.

LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?

Graba tu partida

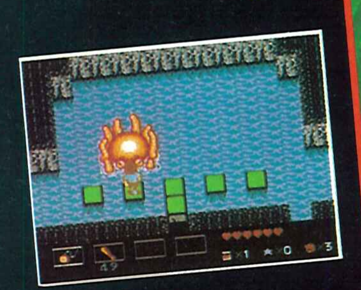


Kirby's Adventure

¿Buscas aventuras?

STARTROPICS
Das Geheimnis der Coralleninseln!

Graba tu partida



Nintendo
EUROPA-VERSION



¿Quieres acción?



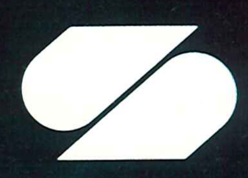


Mega Man 4



¡Ya están aquí las tres novedades más fuertes para tu consola Nintendo! Pídelas en tu tienda habitual.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



SPACO, S. A.

Avda. de la Industria 8, 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 8036625 (8 líneas) - Fax. (91)8033576 - 8032245







Joe Montana's NFL FOOTBALL

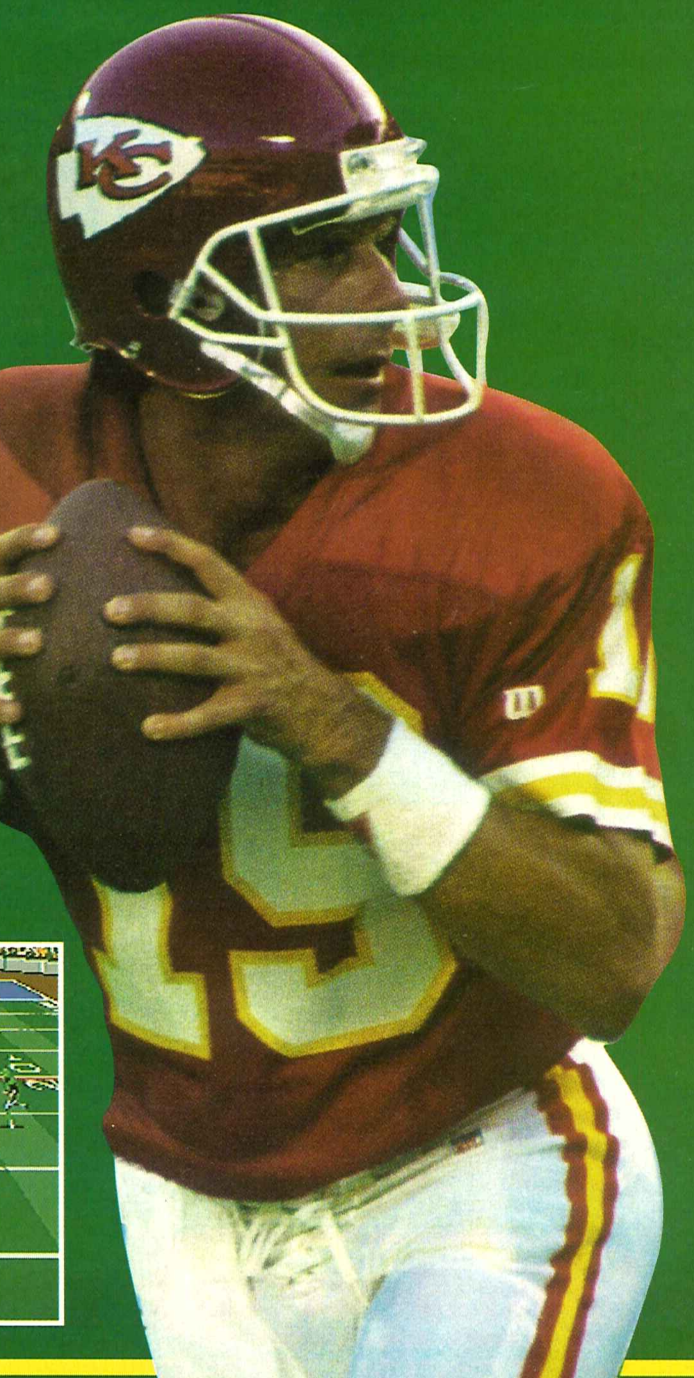
FÚTBOL "A LA AMERICANA"

La famosa saga de «Joe Montana» ha sido la primera en llevar el fútbol americano al Mega CD. El mejor quaterback de todos los tiempos "se ha adelantado" al comentarista más carismático (John Madden) a la hora de trasladar este deporte al formato CD. Y la propia Sega Sports ha sido la encargada de realizar un programa en el que se trata de aprovechar al máximo las posibilidades de esta máquina. Pero vayamos por partes.

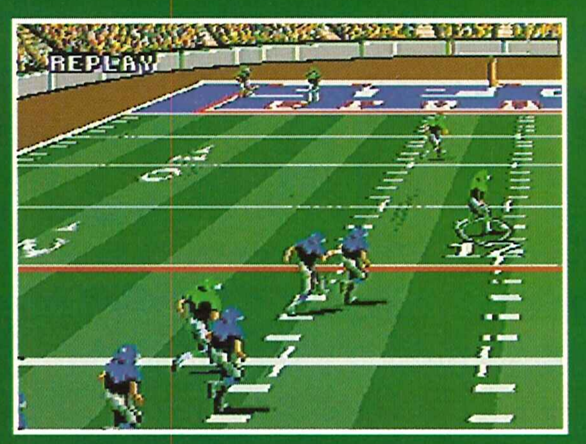
Una vez más nos encontramos ante el deporte más popular en Estados Unidos, pero cuyas normas son, en principio, algo complicadas para los aficionados españoles. Para empezar, esta nueva entrega de «Joe Montana» sigue las mismas pautas en el desarrollo del juego que el resto de los cartuchos de fútbol americano: antes de cada jugada se debe elegir la táctica defensiva u ofensiva (depende del caso), escogiendo entre un número de posibilidades casi mareante. Por tanto, estamos ante un programa deportivo en el que es casi más importante el aspecto estratégico que la habilidad.

Después de realizar este primer paso, es el momento de poner en práctica la jugada elegida, bien siguiendo sus pautas o bien improvisando sobre la marcha. Vosotros controlaréis en todo momento a un jugador, que comenzará siendo el quaterback (en las acciones ofensivas) y que cambiará en el mismo instante que realicéis un pase. En las jugadas defensivas, podréis ➤







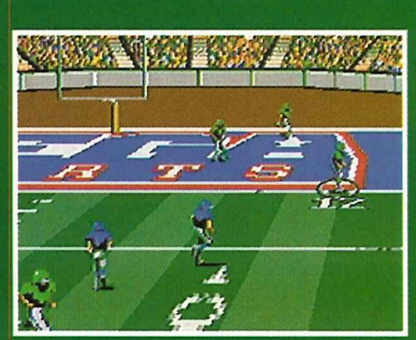






Montana responde

No os preocupéis si en alguna ocasión os encontráis apurados y no sabéis qué jugada escoger. En ese momento, lo mejor es pedir un tiempo muerto y consultar al propio Joe Montana. El bueno de Joe no tendrá ningún inconveniente en daros unos breves pero prácticos consejos para poder realizar un touchdown.



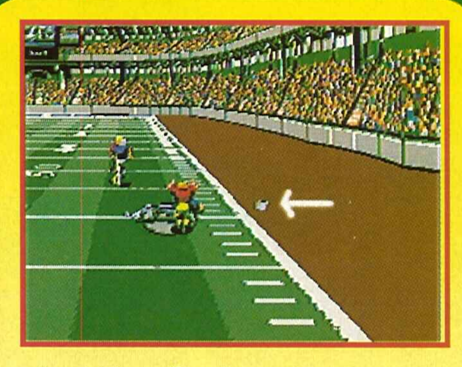




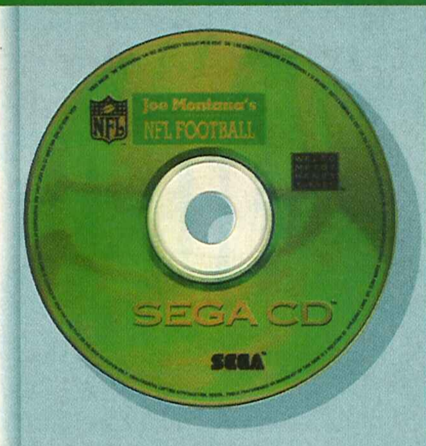








Los detalles gráficos llegan a tal punto, que en alguna ocasión podremos ver cómo algún jugador pierde el casco tras un choque violento.



Un buen ejemplo de las posibilidades deportivas del CD.

GRÁFICOS CD

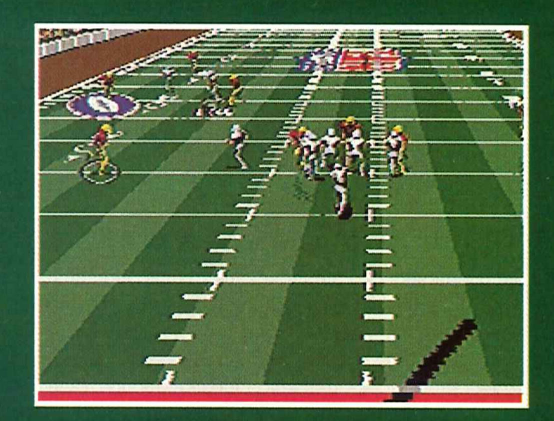
La primera impresión que se recibe con este programa es la espectacular perspectiva adoptada, con un efecto 3-d realmente impresionante. Otro acierto es el enorme tamaño de los jugadores, que sin embargo sufren un molesto pixelado en los primerísimos planos que desvirtúa ligeramente el buen trabajo realizado. Sin embargo, los movimientos de todos ellos son increíblemente reales y enlazados.

SONIDO CD

De nuevo Spencer Nielsen ha puesto su talento al servicio de un compacto, con una banda sonora contundente y apropiada que deja al resto de músicas de los juegos deportivos a la altura del betún. Por otro lado, los efectos de sonido están bien conseguidos y recogen gritos de los jugadores, del público y golpes producidos en el partido. Perfectas las digitalizaciones de voz de Montana.

MEMORIA CD

Este juego es una buena muestra de las posibilidades que el Mega CD puede ofrecer a los programas deportivos. De momento, se ha conseguido una calidad gráfica notable, aunque todavía cojea en algunos aspectos. Sin embargo, la capacidad de memoria del CD da pie a introducir todo tipo de detalles en cuanto a la banda sonora, las repeticiones, las estadísticas o el número de equipos, por citar algunos ejemplos.





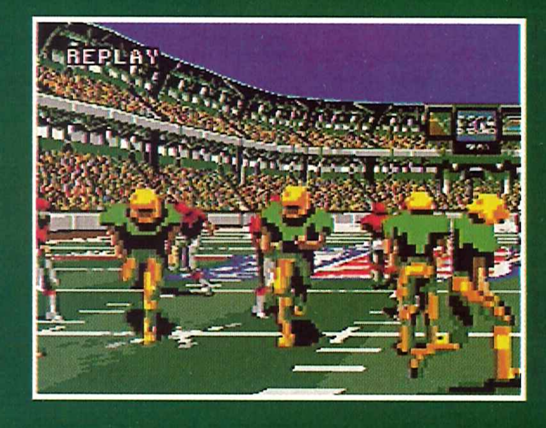




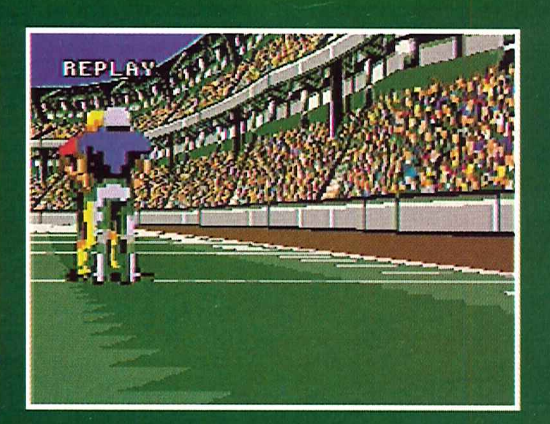


Replay

La opción de repetición de «Joe Montana» ofrece unas posibilidades jamás vistas en un programa deportivo: ver la misma jugada desde ¡cuatro perspectivas diferentes! Aquí podéis observar un ejemplo de esta auténtica virguería gráfica que el Mega CD pone a vuestra entera disposición.







elegir al jugador que en cada momento esté más cerca del hombre que tiene el balón en su poder.

Sin embargo, hay una notable diferencia con respecto a las restantes versiones de «John Madden», y es que en las jugadas de pase largo NO aparecen las famosas ventanas en las que se podía ver la evolución de los receptores del pase. En esta ocasión, vuestra perspectiva es similar a la que en teoría tiene el quaterback en el juego real. Eso sí, sabréis perfectamente a quién se puede dirigir el pase gracias a un círculo de color gris que rodea a los jugadores, y que podréis cambiar a vuestra voluntad, siempre antes de ejecutar el lanzamiento. Este cambio supone un mayor realismo en el juego, y por ende una mayor dificultad a la hora de realizar con éxito estas espectaculares jugadas.

Para enfatizar aún más este increíble realismo, se ha dotado al juego de novedosos aspectos técnicos, como una brillante perspectiva en 3-D con un excelente efecto de profundidad, unos sprites enormes con movimientos bien conseguidos, la utilización de diferentes planos (incluso en una misma jugada) y el sorprendente efecto "scaling" y de acercamientos en los desplazamientos largos de balón.

Todo lo dicho, más el resto de detalles que os mostramos en estas páginas, completan una garantía más que suficiente.







COWBOYS	END-OF-GAME STATS 6 - 35	49ERS
11:17	TIME OF POSSESSION	8:43
5	FIRST DOWNS	9
92	TOTAL YARDS	515
58	PASSING YARDS	491
34	RUSHING YARDS	24
1	TOUCHDOWNS	5
0	FIELD GOALS	0
0	TURNOVERS	2
0	INTERCEPTIONS	2
0	FUMBLES	0
9	PASSING PLAYS	17
6	COMPLETED	12
58	TOTAL YARDS	491
32	LONGEST	94
8	SACKS	1
61	YARDS LOST	5
16	RUNNING PLAYS	7
34	TOTAL YARDS	24
2.1	AVERAGE YARDS	3.4
1	FIRST DOWNS	2
10	LONGEST	12
11.1%	3RD DOWN %	0.0%
31	TACKLED	22
16	FOR A LOSS	2
0	F.G. ATTEMPTS	0
0	COMPLETED	0
0	BLOCKED	0
0	LONGEST	0
5	PUNTS	0
53.6	AVERAGE YARDS	0.0
64	LONGEST	0
0	PENALTIES	6
0	YARDS LOST	30
0	PUNT RETURNS	1
0	TOTAL YARDS	7
0.0	AVERAGE YARDS	7.0
0	LONGEST	7
6	KICK RETURNS	1
45	TOTAL YARDS	9
7.5	AVERAGE YARDS	9.0
10	LONGEST	9
	PAGE 4	

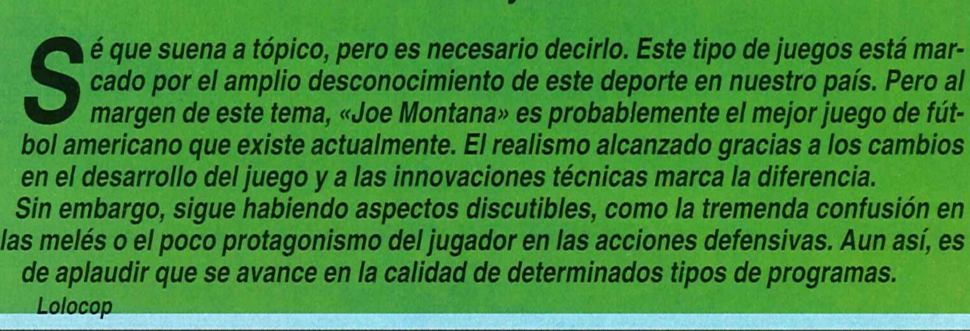
COWBOYS	END-OF-GAME STATS 0 - 13	49ERS
6:39	TIME OF POSSESSION	13:21
6	FIRST DOWNS	8
115	TOTAL YARDS	199
96	PASSING YARDS	13
19	RUSHING YARDS	186
0	TOUCHDOWNS	2
0	FIELD GOALS	0
1	TURNOVERS	2
1	INTERCEPTIONS	1
0	FUMBLES	1
	PAGE 1	

USE D-PAD TO VIEW OTHER PAGES
PRESS START TO CONTINUE

Estadísticas

Tampoco en este aspecto se había visto hasta ahora nada parecido. Estáis ante el cuadro de estadísticas más completo que se haya visto en un programa de video-juegos.







Innovador y realista

Sé que suena a tópico, pero es necesario decirlo. Este tipo de juegos está marcado por el amplio desconocimiento de este deporte en nuestro país. Pero al margen de este tema, «Joe Montana» es probablemente el mejor juego de fútbol americano que existe actualmente. El realismo alcanzado gracias a los cambios en el desarrollo del juego y a las innovaciones técnicas marca la diferencia.

Sin embargo, sigue habiendo aspectos discutibles, como la tremenda confusión en las melés o el poco protagonismo del jugador en las acciones defensivas. Aun así, es de aplaudir que se avance en la calidad de determinados tipos de programas.

Lolocop

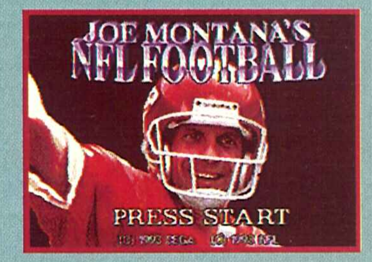
Tácticas

Una vez más nos encontramos con un extenso repertorio de tácticas defensivas y ofensivas, que deberéis elegir antes de comenzar cada jugada. Sin embargo, en esta ocasión parecen algo más claras.

En el apartado ofensivo (abajo), las flechas blancas corresponden a las líneas de pase, las rojas a las de carrera y las amarillas a las de bloqueo. Mientras que en el apartado defensivo (arriba) quedan especificadas las zonas de cobertura. Espero que os ayude.



MEGA CD



DEPORTIVO SEGA
Sega Sports
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 38 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords

Gráficos — 87
Una excelente demostración de definición y movimiento, empañada por el excesivo pixelado de los primeros planos.

Sonido — 88
Digitalizaciones de las voces del propio Montana, de los gritos de los jugadores y el sonido del balón.

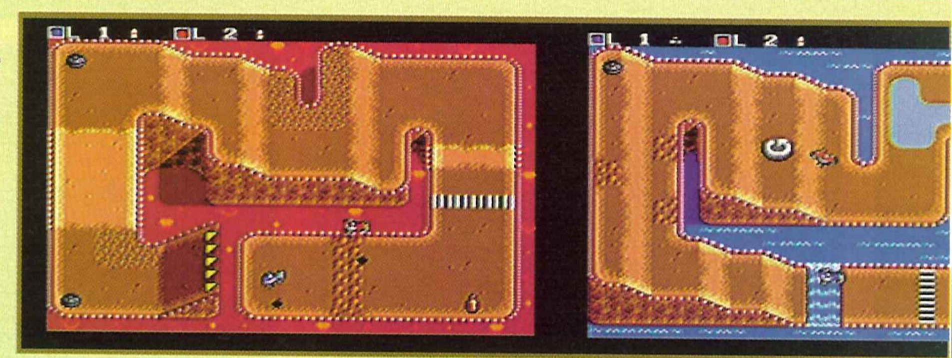
Jugabilidad — 83
El control del juego aumenta progresivamente, y las acciones ofensivas permiten multitud de posibilidades.

Adicción — 85
Una completa liga, dos jugadores y progresivo conocimiento del juego son argumentos más que suficientes .

Total — 85
Aunque todavía tiene aspectos discutibles, es el mejor juego de Fútbol Americano realizado hasta la fecha.

Lo Mejor
- El conseguido realismo.
- Algunos aspectos gráficos.
- La calidad sonora.

Lo Peor
- El pixelado en los primeros planos.
- Los aspectos mencionados del juego.



El circuito en la opción de dos jugadores tiene perspectiva cenital, pudiendo ver todo el recorrido. En la variedad está el gusto.

MAESTROS DEL RALLY

Una carrera de buggys descapotables es siempre una oferta de diversión muy tentadora. Y lo es más todavía si pueden entrar en competición dos jugadores simultáneos y sus modos de juego son tan variados como los que presenta «Buggy Run» para la ocho bit de Sega. Por algo se dice que este cartucho recoge tres juegos en uno solo.

En la primera opción, la de un solo jugador, podrás competir en una carrera con tres contrincantes. Este modo consta de catorce circuitos divididos en tres niveles de dificultad, y para ir pasando de nivel será necesario imponerse en las cinco pruebas de que consta cada uno de ellos. Si prefieres un cara a cara contra la computadora, contarás con esta posibilidad. Y si, para rizar el rizo, lo que te mola es conducir tú solo, pues también podrás elegir esa opción.

El modo de dos jugadores varía mucho respecto al de un jugón. La perspectiva es cenital (visión desde arriba), con la que se ve todo el circuito en pantalla y el tamaño de los coches es más pequeño. En esta modalidad podrás competir en "Race Game" con cuatro vehículos, o bien disputar un duelo cara a cara frente a otro jugador.

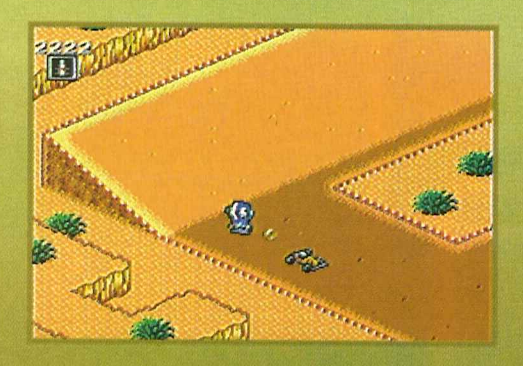
Y para rematar este completo cartucho, podrás optar por el modo "Battle", una novedosa especialidad que se desarrolla en una plataforma de arena rodeada de lava líquida. El objetivo consiste en hacer que todos tus adversarios acaben hundidos en la lava.

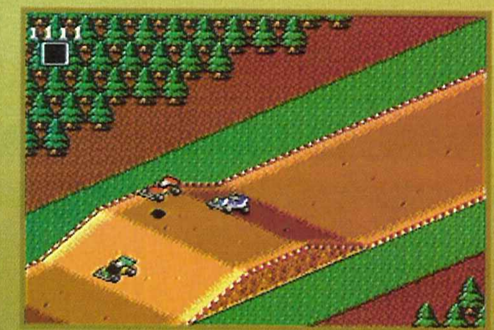
Los circuitos se encuentran en cuatro zonas distintas llamadas de hierba, agua, nieve y magma. Esto no quiere decir que los trazados sean de estos materiales (siempre correrás sobre arena), ya que lo único que variará será el diseño de los obstáculos. Así, saltos, trampas de agua, zonas en movimiento, ríos, promontorios y rampas irán apareciendo a tu paso conforme vayas avanzando en este nuevo "Racing Game" para Master System.

DE COMPRAS

«Buggy Run» tiene una tienda de complementos tan completa como el resto del juego. En ella puedes encontrar toda clase de motores, ruedas, sistemas de transmisión y amortiguaciones. Todo esto será necesario pagarlo con el dinero ganado en las diferentes pruebas del modo Race.



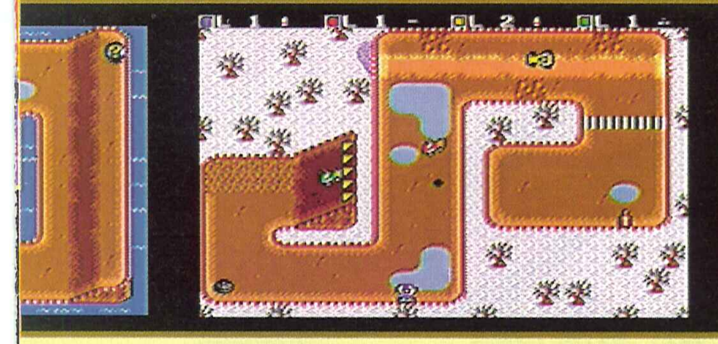








BUGGY R





Con «Buggy Run» disfrutarás de tres juegos de carreras en uno solo, todos ellos con un mismo protagonista: el buggy.





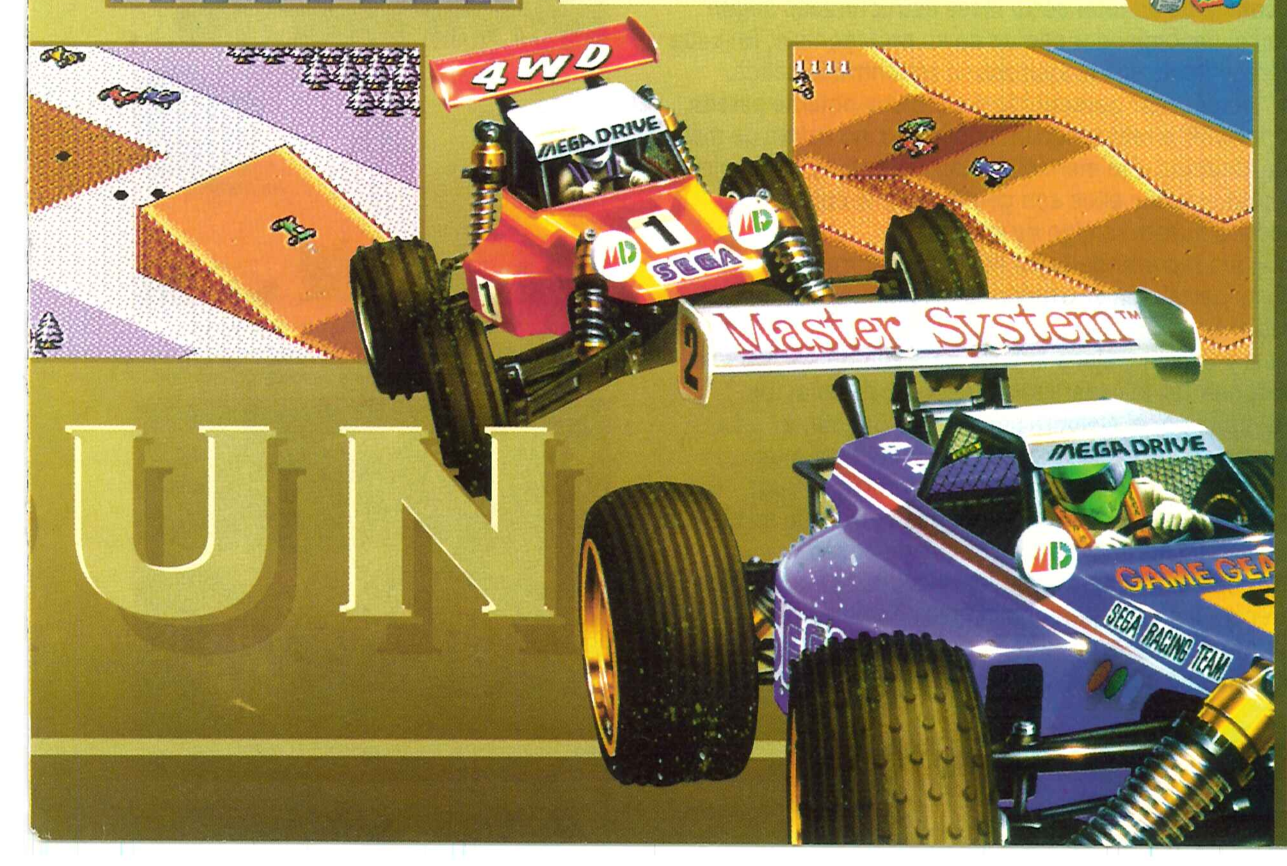


Buggys muy divertidos

En los últimos meses la olvidada Master System se ha "puesto las pilas" en cuanto a novedades. Bueno, para ser más exacto, se ha "puesto las ruedas", ya que los "Racing Games" han sido los elegidos para este renacer de la ocho bit de Sega. A «Off Road» o el genial «Micromachines» le sigue ahora «Buggy Run», con el mismo aire arcade y numerosas virtudes.

El gran número de opciones es su punto fuerte, aunque también se pueda resaltar su variedad de circuitos y la posibilidad de dos jugadores simultáneos. En suma, un cartucho sin grandes pretensiones gráficas, pero que encierra mucha diversión en sus chips.

Boke



MASTER SYSTEM



COCHES
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 25 pistas
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 80
Buena definición, variedad de circuitos y originalidad de trazados compensan la pobreza de paisajes.

Música — 65
Éste es un claro ejemplo de juego para ser disfrutado con el sonido lo más bajo posible.

Sonido FX — 67
Que no, que los chips de sonido de este cartucho no pueden recibir una mejor nota.

Jugabilidad — 83
El gran número de opciones, la facilidad de manejo y la variedad de circuitos lo dicen todo.

Adicción — 81
La opción de dos jugadores con diferentes modalidades de juego permiten tener diversión para rato.

Total — 80
Un buen cartucho de coches con un factor fundamental: la diversión que se alcanza en sus variados modos de juego.

Lo Mejor
• Las opciones, que hacen que este cartucho posea tres juegos en uno.

Lo Peor
• Ese machacón ruido, que se supone es sonido o música, según creo.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

BUGS BUNNY rabbit rampage

NINTENDO SUPER NINTENDO

Nuevos aires animados llegan a Super Nintendo. Sunsoft repite con las historias de la Warner, y ha elegido para su renovada oferta al personaje más emblemático de esta productora, Bugs Bunny. Pero el "conejo de la suerte" no llega solo a los 16 bits de Nintendo. Se ha concebido un juego a su medida, en el que aparecen todos los personajes habituales en los "cartoons" de la Warner. Así, podremos disfrutar con las colaboraciones estelares de Elmer Gruñón, Yosemite Sam, el Coyote y un largo etcétera de apariciones tan logradas como divertidas. Pero vayamos por partes.

«Bugs Bunny Rabbit Rampage» consta de un total de 10 fases estructuradas según aventuras independientes, pero con el denominador común de su protagonista. En cada una de ellas, Bugs encontrará diversos items que le ayudarán a encontrar la salida. Aunque puede defenderse de sus "simpáticos" perseguidores con una potente patada, saltando sobre ellos, lanzándoles pasteles o realizando un súper giro, no estará de más coger esos pequeños cartuchos de dinamita, esa mermelada tan rebaladiza, esos minitanques o esas potentes bombas. ¡Ah!, y todos ellos son gentileza de la compañía Acme, una garantía a la hora de sacar a nuestro amigo de apuros.

Con su ayuda, Bugs Bunny tendrá que recorrer paisajes helados mientras huye de los perros de presa de un cazador muy especial, Elmer Gruñón; atravesar una típica taberna del viejo Oeste; enfrentarse al Lobo Feroz y a un medieval Yosemite Sam en un bosque sacado del cuento de Hansel y Gretel; viajar a la Luna para teletransportarse a los agrestes parajes de Tazmania, donde Taz le espera relamiéndose; desafiar los ingenios mecánicos de la fábrica dirigida por el siempre hambriento Coyote; y desentrañar los misterios que esconde una casa encantada con un invitado muy especial, el gato Silvestre. Y aparte de todas estas aventuras plataformeras, Bugs deberá dedicarse a otros nobles artes, como el de participar en una corrida de toros o el de enfrentarse a un gigantesco púgil en un sorprendente combate de boxeo.

Pero, ¿qué mente tan retorcida ha podido ser capaz de ingeniar todos estos peligros? Pues fácil: el Pato Lucas, que aparecerá bajo tres personalidades diferentes para intentar acabar con su eterno rival. Aunque claro, si Bugs Bunny cuenta con vuestra ayuda, seguro que no hay pato ni obstáculo que se le resista. ¿No creéis, amigos?


Ante un público tan selecto, hay que realizar una buena faena delante del toro. Pero Bugs es muy espabilado y debajo del capote esconde un yunque.











El conejo de la suerte y sus "simpáticos" enemigos de la tele llegan a la Super con un cargamento de divertidas aventuras.









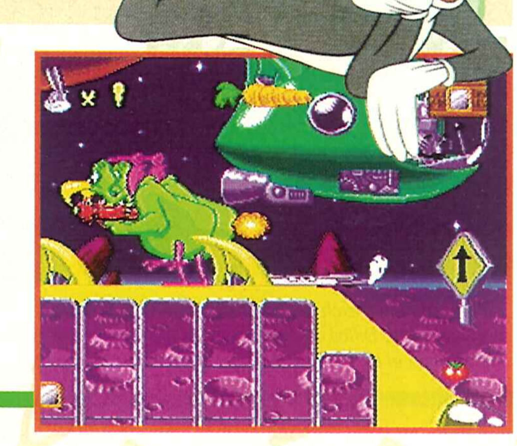




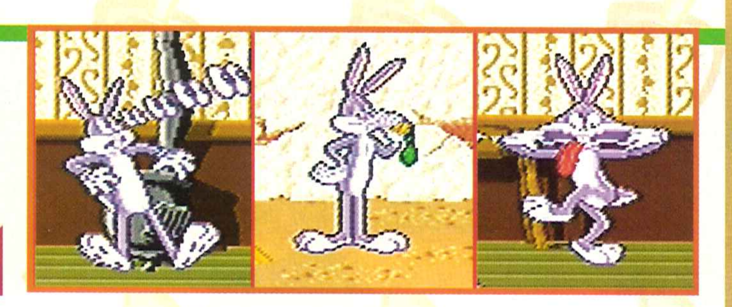
Bugs Bunny no se podía enfrentar a cualquiera. Son muchos los que envidian su éxito, su talento y su airoso porte. Aunque parece que todos se han puesto de acuerdo para acabar con él, Bugs se las ingeniará para salir airoso de las "emboscadas" que le han preparado. De esta forma, Elmer Gruñón intentará cazarle, Yosemite Sam se convertirá en un caballero medieval, Taz intentará aplacar su voraz apetito y el Coyote le desafiará con unos terribles ingenios mecánicos. Pero seguro que a ingenio nadie gana a nuestro amigo Bugs.







LO MÁS NUEVO



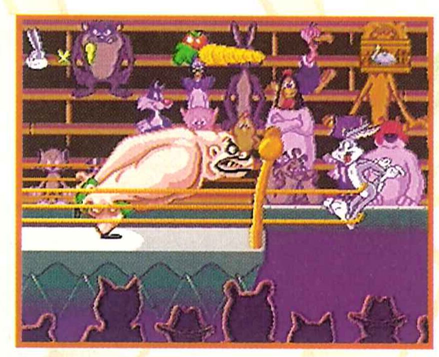


SUPER NINTENDO





Sólo habrá una diferencia entre este cartucho y cualquier episodio de los dibujos de la Warner: tú serás quien guíe los destinos de Bugs Bunny.





Totalmente genial

Sunsoft se ha superado a sí misma con estos 12 megas repletos de las aventuras del "conejo de la suerte". Después de hacernos disfrutar con el Pato Lucas y el Correcaminos, han realizado un juegazo que nos sumergirá en el fabuloso universo de la Warner, ya que además de poseer los ingredientes de los famosos dibujos incluye todos sus personajes.

Las animaciones de Bugs Bunny son extraordinarias, los planos de scroll sorprendentes y las melodías divertidísimas. El resultado final es una pequeña obra maestra de la programación con un acabado impecable en sus aspectos gráficos y sonoros, pero que tiene un importante handicap: su jugabilidad es algo deficiente.

Cruela de Vil



Esta rana tan marchosa no es otro que nuestro dentudo protagonista. Difícil de creer, pero es así como se queda si le alcanza el hechizo de la bruja que habita este bosque.



Ese minúsculo animalito que hemos rodeado con un círculo para que le localicéis en la imagen es el mismísimo Bugs Bunny tras sufrir los efectos de un rayo en el espacio.

PLATAFORMAS
SUNSOFT
Viacom new Media
Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 10
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 12

Gráficos — 93

Una delicia visual. Posee animaciones geniales, scroll suavísimo y fases de lo más variadas.

Música — 91

Las melodías se han sacado de los dibujos de la Warner, tienen ritmo y son divertidas.

Sonido FX — 90

Unas digitalizaciones más que correctas. Además los efectos son contundentes y están muy bien plasmados.

Jugabilidad — 79

Aunque resulta divertido, es algo complicadillo de controlar y presenta una dificultad elevada.

Adicción — 83

Si sois unos forofos de los dibujos , os enganchará sin remedio. Si no, tendréis un cartucho muy entretenido.

Total — 85

Sunsoft presenta todo un lujazo visual, una gran superproducción más parecida a una película que a un videojuego.

Lo Mejor

- **El juego de principio a fin: sus dosis de originalidad, el excelente acabado, las geniales animaciones, su gran variedad...**

Lo Peor

- **Que no se haya potenciado más la jugabilidad del cartucho. Una lástima.**

LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.



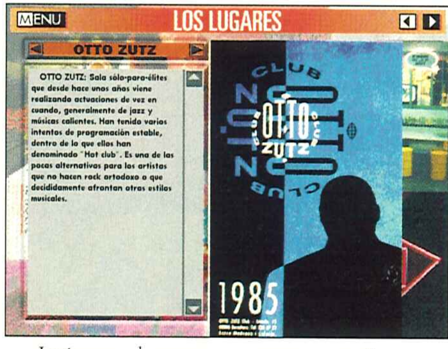
Ficha de los 200 grupos más representativos.



Discografía completa de cada uno de ellos.



Cronología y genealogía con función hipertexto.



Imágenes y lugares que marcaron una época.



Anecdotario contado por los protagonistas.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Mecano, El último de la fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país.

CD-ROM PARA PC/WINDOWS

Telefono Distribuidores (91) 654.61.75



¡¡ Reserva tu ejemplar. !!

Incluye Audio y Video

Un completísimo CD-ROM para ordenadores PC con 600 MB de información, fotografías, audios, videos, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.

Ya a la venta en las mejores tiendas de informática a un precio excepcional: 4.950.- pesetas.

Solicita LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ Por sólo 4.950 pts.**

Nombre....................
Apellidos....................
Dirección....................
Localidad....................Código postal....................
Provincia....................Teléfono(.......)....................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI....................
Firma:

FORMA DE PAGO

❏ Contra reembolso
❏ Visa
❏ American express
❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número....................
Nombre del titular....................
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos = 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92





Bubba'n Stix

EL VERDADERO AMIGO DEL HOMBRE

Es difícil saber por dónde empezar, pero bueno, allá va. «Bubba'n Stix» es una aventura extraña, plagada de complicaciones tanto para la inteligencia como para la habilidad. Desde la primera pantalla, este juego supone un fantástico método para desarrollar feroces ataques de nervios. Los enemigos, cientos, hacen bajar la barra de energía a velocidad de vértigo, y las situaciones enrevesadas proliferan como setas.

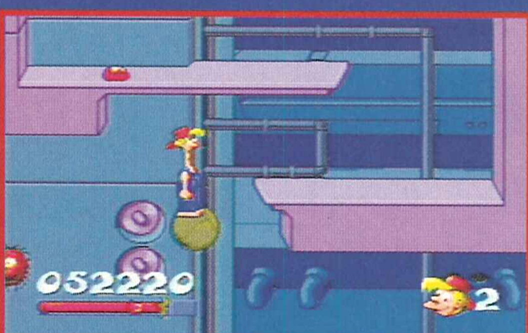
La historia, que también se las trae, se puede resumir en cuatro palabras: héroe busca salida desesperadamente. El héroe es Bubba, un chaval delgaducho vestido a lo yanqui, que cuenta como único aliado con un palo llamado Stix, el cual responde a cada deseo de su amigo. Abandonado en un curioso país, tiene que encontrar la manera de superar los obstáculos que se le presenten por el camino.

El palo, o sea Stix, será el encargado de eliminar a los enemigos. Bubba podrá usarlo directamente como un bate, o lanzarlo contra el monstruo de turno sabiendo que volverá a sus manos como un boomerang. Pero las atribuciones de tan personal palo no acaban ahí. Introducido en agujeros estratégicos, permitirá a Bubba acceder a alturas imposibles; además podrá destapar bidones, remover extraños guisos y activar interruptores. El verdadero problema radica en saber QUÉ bidón hay que abrir, QUÉ pasta remover o CUÁNDO hay que hacerlo. La historia, como ya he dicho, se las trae.

Para concluir cada fase habrá que solucionar varios puzzles que, aunque no parezcan importantes, resultan en realidad imprescindibles. Pueden consistir en cosas tan curiosas como dar a un monstruo su ración de leche, o tan complicadas como encontrar la combinación de botones capaz de encender un ventilador. La cuestión es llevar a cabo cada tarea antes de que el contador de vidas llegue a cero y haya que volver a empezar desde el principio. Todo ello hace que lo mejor que se puede decir de «Bubba'n Stix» es que nunca dejará de sorprenderte. Y eso no es poco.





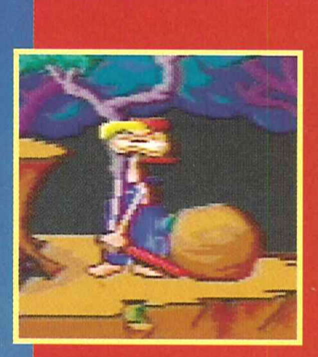


Si esperas encontrarte a un fornido héroe armado hasta los dientes, olvídalo. En este juego el héroe es un joven delgado y enclenque, y su arma un simple palo.





Las habilidades de Stix

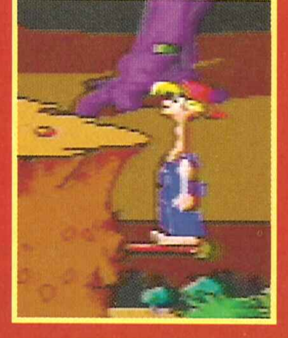












Stix es el aliado incondicional de Bubba. Sin él sería imposible superar siquiera la primera fase. Entre sus habilidades básicas está la posibilidad de usarlo como un garrote o lanzarlo contra los enemigos. Pero esto es sólo el principio. Stix se convertirá, según la necesidad, en un tubo de buceo, un taco de billar, un "remuevetodo", un travesaño de escalera o una palanca. Aprende a usarlo bien.









LO MÁS NUEVO



La dificultad no está sólo en tirar la piedra, sino en qué momento. Si Bubba espera más, el bichejo dormilón se irá y no podrá seguir avanzando.



Tenéis ante vosotros el juego ideal para demostrar vuestra inteligencia y, sobre todo, vuestra tenacidad.

Impacientes abstenerse

En «Bubba'n Stix» Core nos presenta una aventura realmente interesante, al menos para los jugadores que no se desanimen con facilidad. Y es que este juego tiene en su mayor virtud también su más grave defecto: está destinado a personas con grandes dotes de imaginación, paciencia y reflejos mentales, pero los que estéis acostumbrados a los juegos rápidos, aunque sean de inteligencia, podéis terminar con los nervios a flor de piel.

Técnicamente es un buen juego, con un suavísimo scroll y una excelente animación de los personajes. Pero, como ya he dicho, es para jugadores a los que no les importe perder una tarde dándole vueltas a un puzzle.

Teniente Ripley





Bonus de mil colores

A lo largo del juego Bubba debe ir rescatando pequeñas criaturitas con apariencia de pegotes de plastilina. Si al concluir la fase ha logrado salvar un buen número de estos bichitos, Bubba aparecerá de lleno en una fase de bonus en la que tendrá que recoger todas las bolas posibles en un tiempo fijado previamente. El tiempo será igual, en segundos, al número de animalitos que haya podido salvar en la fase normal.
Cada zona de bonus es totalmente distinta y oculta diversas trampas para incordiar a nuestro simplote amigo. Así se encontrará con agua, plataformas, tubos transportadores y muchas más dificultades.





MEGA DRIVE



AVENTURA
CORE
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 6
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Brillante colorido y una gran definición. Lo mejor son las animaciones y los gestos de Bubba y sus enemigos.

Música — 82
Marchosas melodías, pero no siempre adecuadas. En situaciones límite, pueden acabar con tus nervios.

Sonido FX — 80
Variados y correctos, pero carecen de fuerza y a veces se pierden entre la música.

Jugabilidad — 80
La respuesta del palo Stix no es siempre lo exacta y rápida que necesitan algunas situaciones.

Adicción — 85
Si le coges el truquillo te entusiasmará, pero es un juego que puede cansar a los menos tenaces.

Total — 82
Un juego que encantará a los incondicionales de complicarse la vida, pero con una dificultad que desanimará a más de uno.

Lo Mejor
- Conseguir cogerle el truco.
- Que haya passwords, aunque si la fase es larga se quedan cortos.

Lo Peor
- Quedarse atascado nada más empezar.
- Que estos juegos te desesperen.

La Liga de FÚTBOL se decide en tu PC

El mejor juego de simulación, una base de datos interactiva y el seguimiento de la Liga 93/94.





Análisis de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc…



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson.



Juega al fútbol: regates, pases, penalties, etc… enfrentándote con el PC o hasta con 19 jugadores en las 38 jornadas de la Liga.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones, y la táctica más adecuada en cada partido.

ACTUALIZACIONES PCFÚTBOL



4 disquetes con todos los datos que necesitas tener sobre de la Liga: altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos, 400 fotografías de jugadores, estudio de los goleadores y los comentarios de Michael Robinson sobre la situación de cada equipo em las jornadas 10, 19, 27 y 38.



Realiza fichajes de jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.

Solicita PCFÚTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFÚTBOL**
Por sólo 2.500 pts.

❑ **PCFÚTBOL + PCBASKET**
Por sólo 3.995 pts.

❑ **Los 4 disquetes de Actualización**
Por sólo 1.995 pts.

HOBBY CONSOLAS

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..Código postal...................................
Provincia..Teléfono(.......)...................................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92



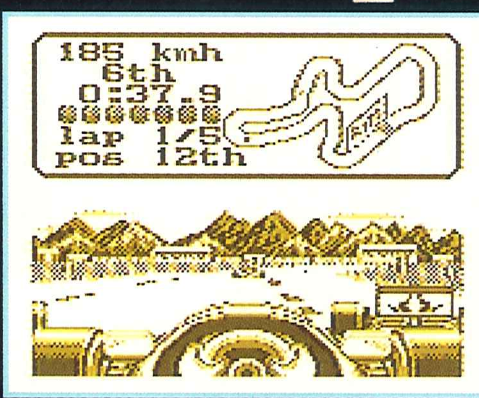
Nigel Mansell's World Championship

NIGEL PRIMERO, EL PORTÁTIL

La Fórmula Uno vuelve a la portátil de Nintendo tras algún que otro intento "espiritual" de reflejar en cartucho todo el encanto que contiene esta veloz modalidad deportiva. En esta ocasión, nos encontramos ante un simulador de coches con todas sus características habituales: visión de la pista desde el compartimento del piloto, posibilidad de cambio de marchas manual o automático con tres longitudes de recorrido, graduación del alerón trasero y elección entre diferentes texturas de neumáticos.

En cuanto a la competición en sí, dispones de 16 trazados oficiales en los que podrás disfrutar de cuatro modos de juego diferentes. Desde una temporada completa (incluyendo tanto las clasificaciones de pilotos como las de escuderías) o una carrera aislada, hasta la Driving School, donde aprenderás a tomar correctamente las curvas gracias a las señales que aparecerán en la parte superior de la pantalla.

Pero lo que hace realmente distinto a este cartucho para Game Boy, es el toque del maestro del volante que le da su nombre. Así, podrás ver cómo el propio Mansell se desenvuelve en todos y cada uno de los circuitos, dentro de una modalidad que, a diferencia de la conversión para la 16 bits, hace honor al dicho de "una imagen vale más que mil palabras".

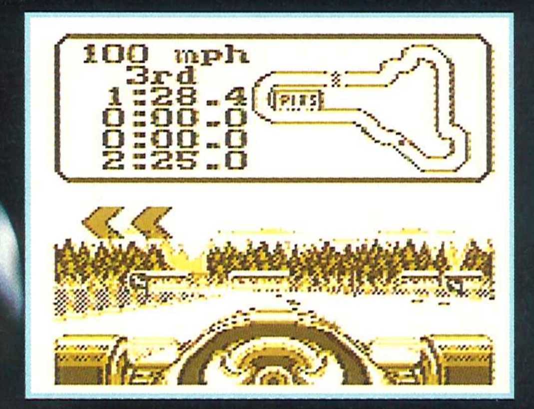




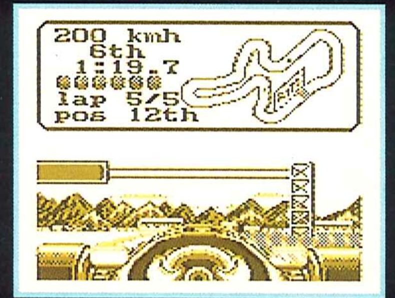
Los consejos de un maestro de los circuitos no podían faltar. Además, hay un modo de juego en el que podrás observar detalladamente la manera de conducir de todo un campeón como Mansell.

NINTENDO GAME BOY





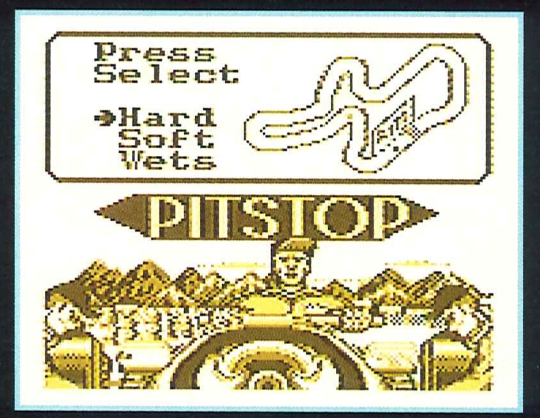




Game Options
Driving School
Race Single Circuit
Mansell Circuit
Full Season

Spanish Grand Prix
Location: Barcelona
5 Laps of 2.95 miles
Track: Dry
Rain: 10%
Lap rec: Patrese 128.108 mph
Long sweeping turns

16 circuitos nacionales que contienen toda la información meteorológica, longitud del trazado y curiosidades como la vuelta rápida y mapeado de la zona de competición.



En la zona de boxes nos encontramos con unas simpáticas animaciones de los mecánicos que, en menos de diez segundos, nos cambiarán las ruedas gastadas.

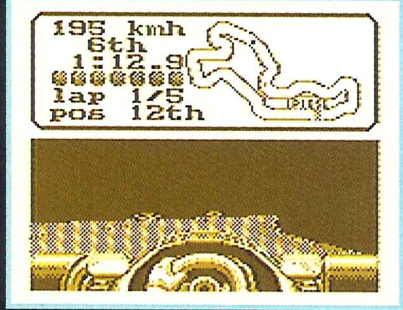
Demasiado pretencioso

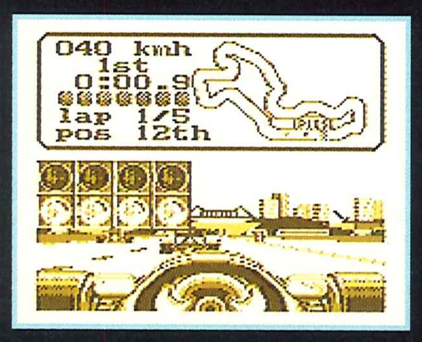
Es de admirar el esfuerzo realizado por Gametek para trasladar de Super NES a Game Boy este excelente simulador. Pero a pesar de hacer gala de unas opciones muy similares, esta conversión de brillante calidad gráfica, vehículos bien definidos, variados paisajes e incluso cambios de rasante, presenta un serio handicap en un aspecto fundamental: la conducción.

A una escasa sensación de velocidad se le une la falta de visión en algunos tramos, por lo que hay que conducir con grandes dosis de intuición. Aun así, y haciendo una valoración comparativa con otros juegos de F-1 para la portátil de Nintendo, «Nigel Mansell's World Championship» se sitúa entre los mejores.

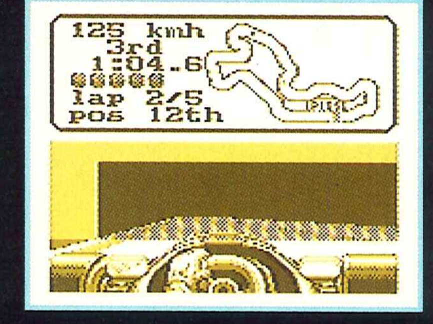
Boke

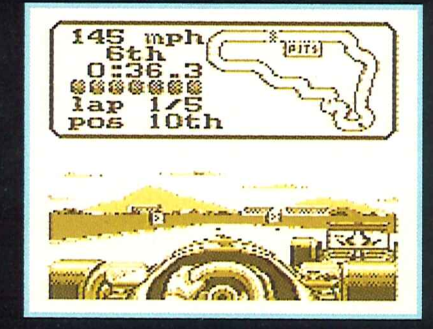




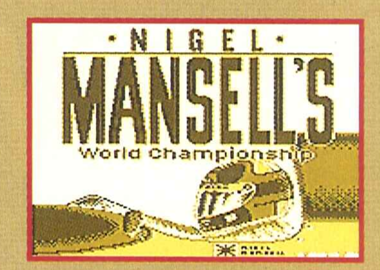


Ya pudiste emular a Mansell a los mandos de una Super NES. Pues bien, con esta conversión podrás hacerlo en cualquier lugar y a cualquier hora.





GAME BOY



DEPORTIVO
NINTENDO
Gremlin Graphics
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 16 circuitos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 86
Dieciséis circuitos distintos con una excelente definición, tanto de paisaje como de vehículos.

Música — 78
Se deja oír sólo en los momentos que no hay carrera. No es uno de los apartados más relevantes.

Sonido FX — 76
Aunque el reproductor de sonido de GB no sea una maravilla, no sirve para excusar tan pobres efectos.

Jugabilidad — 74
La perspectiva hace que muchos tramos no se aprecien bien, teniendo que conducir en ellos a ciegas.

Adicción — 73
No da la sensación de estar conduciendo un Fórmula Uno, ni de rodar a grandes velocidades.

Total — 75
Un simulador de velocidad muy completo en cuanto a gráficos y opciones, pero con fallos básicos que disminuyen su jugabilidad.

Lo Mejor
- Los dieciséis circuitos diferentes que se pueden elegir.

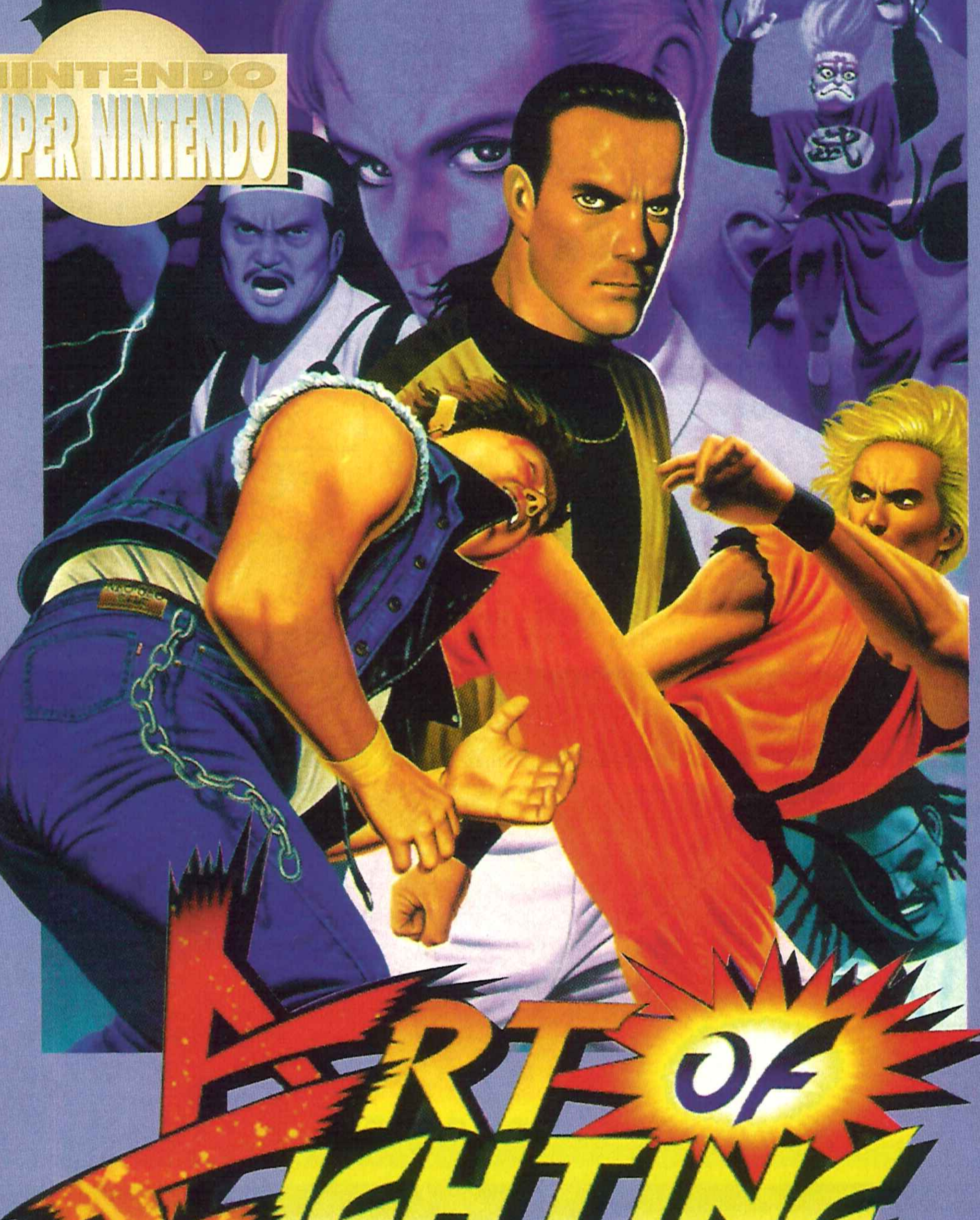
Lo Peor
- La falta de visibilidad en curvas muy cerradas y cambios de rasante.

SUPER NINTENDO









ART OF FIGHTING

DIEZ HOMBRES Y UN DESTINO

En plena fiebre «S.F.II» y con numerosos juegos de lucha inundando el mercado consolero, SNK decidió programar un nuevo cartucho de este género. El resultado fue «Art of Fighting», uno de los mejores arcades de lucha que hemos tenido la suerte de probar. Emocionó a los poseedores de una Neo Geo por su fuerza, originalidad y técnica, e introdujo detalles que no se habían visto hasta ese momento. El zoom, la barra de magia y los gestos provocativos dejaron pasmados a más de uno, que presumía de haberlo visto todo.

Por desgracia, la posibilidad de disfrutar de este título quedaba en manos de unos cuantos afortunados, mientras el resto de los mortales tenía que conformarse con disfrutar de sus "dolorosos" golpes en un salón de juegos, rodeados de curiosos y entrometidos.... al menos hasta ahora. Porque Takara ha reprogramado todo el juego para adaptarlo a las posibilidades de Super Nintendo, y la verdad es que ha hecho un formidable trabajo.

No sólo ha conservado intactas todas las peculiaridades del cartucho original (el zoom entre ellas), sino que se ha permitido el lujo de introducir algunas mejoras, como la posibilidad de escoger a todos los luchadores (incluidos los jefes) en el modo versus, y ampliar hasta ocho los niveles de dificultad. También ha mantenido todos y cada uno de los golpes, y su ejecución no ha perdido un ápice de espectacularidad.

El descenso de megas se ha dejado notar en los decorados, que han perdido definición y brillantez respecto a la versión Neo Geo. Pero en su conjunto resulta un cartucho más que prometedor, cuya contundencia puede conseguir que se te salten las lágrimas.



















Una agradable sorpresa

Pese a que no tenía demasiadas esperanzas puestas en este cartucho, tengo que reconocer que me ha sorprendido. Esperaba una conversión mediocre, con unos personajes pesadotes y lentos, y una substancial reducción de los golpes especiales. Pero me he equivocado.

El zoom, los personajes y la patada de Robert García me han convencido de que, a veces, las conversiones tienen posibilidades de convertirse en buenos juegos, y de que sólo hacen falta ganas para que las cosas salgan bien. En fin, que los propietarios de Super Nintendo están de suerte, porque este «Art of Fighting» es algo más que recomendable.

Teniente Ripley

Sólo para especialistas





Uno de los aspectos sobresalientes de este cartucho son sus tres fases de bonus. En ellas, no se ha cambiado nada con respecto a la versión Neo Geo. Continúan siendo pruebas difíciles que requieren gran concentración, aunque su aspecto gráfico haya perdido algo.







SUPER NINTENDO



LUCHA
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 87
Si bien los decorados han perdido calidad, los personajes y los golpes compensan con creces.

Música — 85
Las melodías tiene fuerza y calidad más que aceptable. Aun así, no son lo más sobresaliente del cartucho.

Sonido FX — 85
Algunos efectos son tan reales que te dolerán. Sin embargo, en otros se aprecia algo de pesadez.

Jugabilidad — 90
Pocos juegos de lucha tienen golpes especiales tan espectaculares y fáciles de realizar.

Adicción — 86
Puedes escoger a los jefes y elegir dificultad, pero sólo dispone de dos luchadores en el modo historia.

Total — 87
Un gran arcade de lucha con las características que más nos interesan: fácil manejo, contundencia y espectacularidad.

Lo Mejor
- La posibilidad de elegir a los jefes.
- Que se hayan respetado los movimientos y golpes del original.

Lo Peor
- Que haya tardado tanto.
- La falta de detalle de los escenarios.

EL LINDO GATITO Y EL ESCURRIDIZO CANARITO

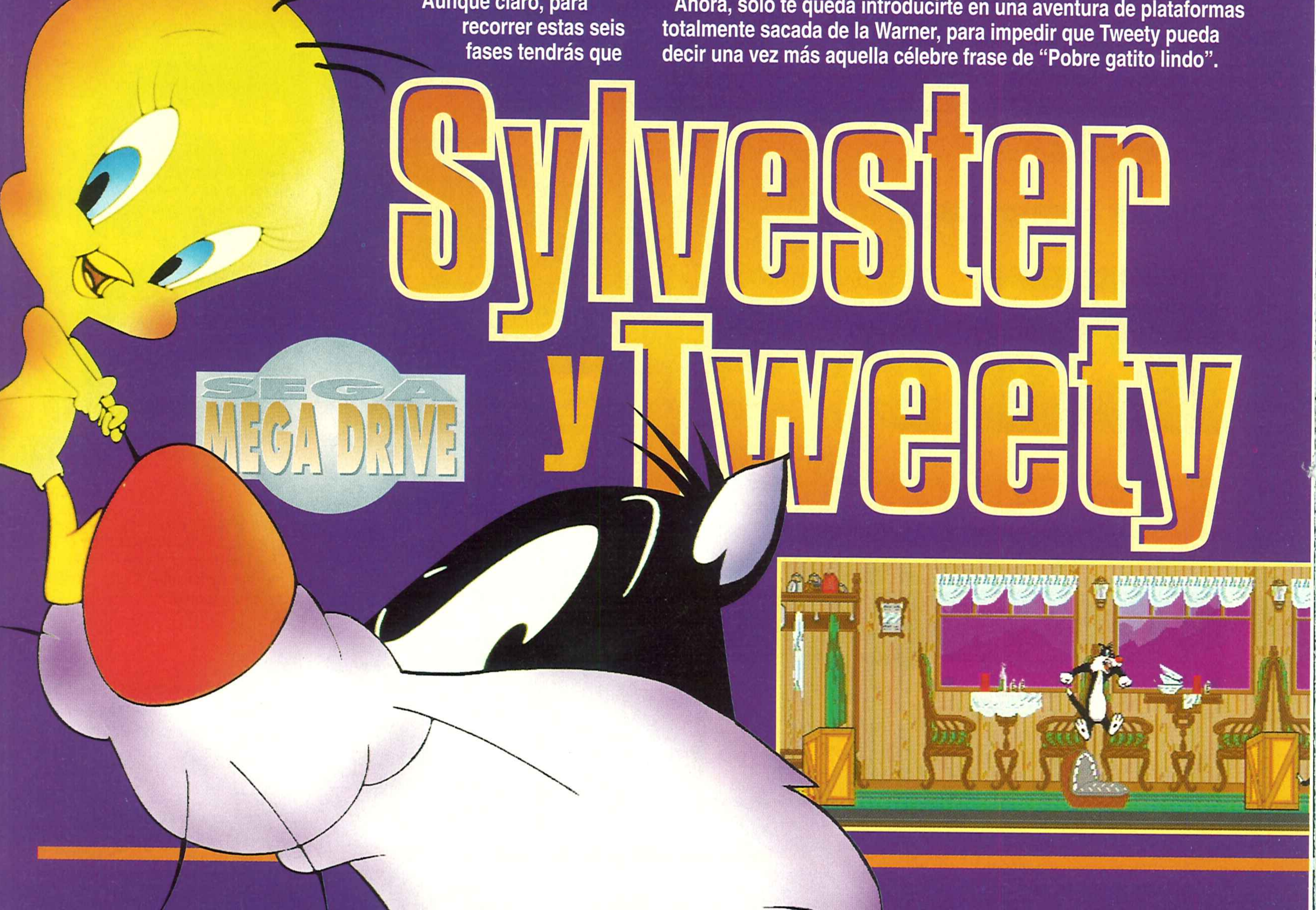
Si eres de los que sufrían cada vez que el gato Sylvester fracasaba estrepitosamente en su intento de dar caza a Tweety (o Piolín, como más te guste), éste es tu juego. Y es que Tecmagik te ofrece la posibilidad de convertirte en Sylvester, para vengarte de una vez por todas de ese pequeño canario amarillo. La manera de hacerlo es simple: tendrás que coger al "simpático" pajarito entre tus zarpas si quieres seguir avanzando de fase en fase.

Hablando de fases, en total son seis las que componen este «Sylvester and Tweety». La acción comienza en el interior de la casa, donde los dos animales conviven "en paz y armonía", para trasladarse posteriormente al jardín, a los tejados de la ciudad, a los vagones de un veloz tren, a un misterioso laboratorio en el que te enfrentarás a una versión con plumas del Dr. Jekill y Mr. Hyde (para más señas, apuntar que Tweety se ha bebido la poción de ese científico), y finalmente a bordo de un crucero.

Aunque claro, para recorrer estas seis fases tendrás que jugar en un nivel de dificultad bastante elevado, teniendo en cuenta que puedes elegirlo mediante una barra que aparece en la pantalla de opciones y que va desde el 0 hasta el 100%. Si optas por jugar en un nivel facilito, acabará apareciendo un mensaje que te diga que lo has hecho muy bien, pero que debes intentarlo con más dificultad y, naturalmente, con más adversarios y obstáculos.

Antes de meterte en las nueve vidas de Silvester, te conviene saber que no podrás coger a Tweety así, de buenas a primeras. Le perseguirás a lo largo de cada fase y sólo le podrás atrapar cuando se sitúe en un lugar determinado, momento en el cual aparecerá rodeado por unas flechas azules que le señalan. Pero para llegar hasta allí deberás saltar, arrastrar muebles, apilarlos con el fin de acceder a lugares elevados, correr y utilizar el repertorio de items que hayas recogido. Entre ellos destacan los huesos, muy útiles para deshacerte de los perros que te persigan, los muelles, ideales para realizar potentes saltos, y las sombrillas que amortiguan grandes caídas. Tampoco deberás pasar por alto las vidas extra y las latas de sardinas que repondrán la energía perdida.

Ahora, sólo te queda introducirte en una aventura de plataformas totalmente sacada de la Warner, para impedir que Tweety pueda decir una vez más aquella célebre frase de "Pobre gatito lindo".











Sylvester es un gato fuera de lo común y, si encima consigue ponerse el traje de superhéroe que os mostramos, será invulnerable por un período de tiempo.

Nos vamos de mudanza





Sylvester es una caja de sorpresas. Pero para cajas, las que este gato hambriento se encontrará a lo largo de todo el juego. Pueden parecer inútiles, pero no os dejéis engañar porque Sylvester puede empujarlas y trasladarlas. De esta forma, las apilará y podrá subir por ellas para alcanzar sus fines.









Si os despistáis y no sabéeis por dónde tirar, el hijo de Sylvester os servirá de ayuda. El aparece a lo largo de todo el juego para señalaros la dirección correcta.



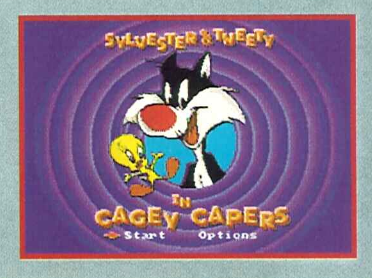
Un felino muy vistoso

Tras sorprendernos muy favorablemente el mes pasado con la Pantera Rosa, Tecmagik repite experiencia con los dibujos animados. En este caso, se han fijado en la Warner y han tomado como protagonista al gato Sylvester, en torno al cual se ha creado un cartucho a imagen y semejanza de los dibujos animados.

Esto se nota sobre todo en los escenarios y en las animaciones de Sylvester, ya que se ha dotado a su sprite de la expresividad y elegancia de movimientos que la ocasión requería. La pena es que el juego, a pesar de estar muy bien terminado, puede llegar a resultar algo monótono a todos los que no sean unos fanáticos de los dibujos animados, ya que las seis fases tienen un desarrollo muy similar. Aun así, vale la pena sólo por ver a los divertidos Sylvester y Tweety desplazándose por la pantalla.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
TECMAGIK
Alexandra

Nº jugadores: 1
Vidas: 9
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: De 0 a 100
Continuaciones: 2
Megas: 16

Gráficos — 91
Las animaciones son de órdago y se han recreado con gran acierto los escenarios de los dibujos.

Música — 90
Si cerráis los ojos y oís las melodías, os parecerá que estaís escuchando las de la serie de dibujos.

Sonido FX — 88
Realmente buenas la digitalizaciones de las voces de Sylvester y Tweety. El resto, cumple.

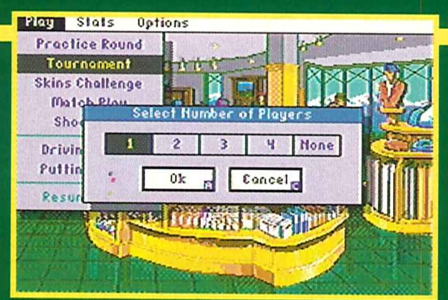
Jugabilidad — 81
Resulta entretenido observar los avances de Sylvester y, además, no es complicado de manejar.

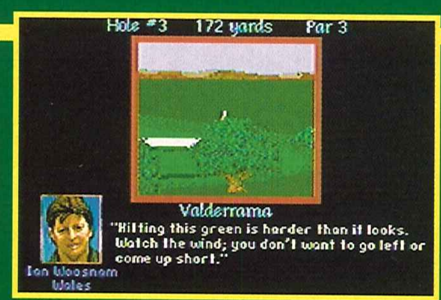
Adicción — 80
Aunque el esquema de juego es siempre el mismo, podéis elegir entre infinidad de niveles de dificultad.

Total — 82
Un cartucho que mantiene frescas la características de sus protagonistas y que deleitará a los fanáticos de los dibujos animados.

Lo Mejor
- La excelente realización técnica y sonora.
- La expresividad de Sylvester y todas sus posibilidades de movimiento.

Lo Peor
- Que el objetivo de cada fase sea siempre el mismo, sin incluir ningún elemento que dé un mayor aliciente al desarrollo del juego.





En la tienda que veis a la izquierda podréis elegir las opciones de juego. Iniciado éste, un famoso golfista os aconsejará sobre cada hoyo.

GOLPE A GOLPE, HOYO A HOYO

PGA EUROPEAN TOUR

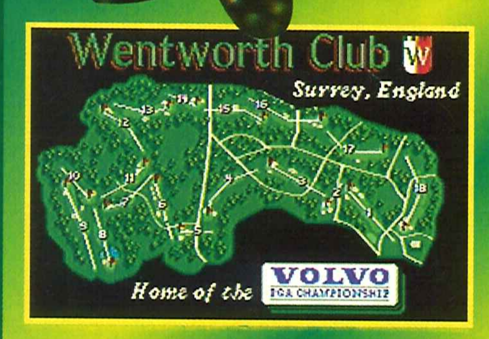
SEGA MEGA DRIVE

Electronic Arts vuelve a brindaros una inmejorable oportunidad para que os codeéis con los golfistas más brillantes del momento. Esta compañía, muy prolífica en cuanto a cartuchos deportivos, inició ya hace unos cuantos meses la saga dedicada al golf con «PGA TOUR GOLF», del que posteriormente realizó una segunda entrega. Ahora, presenta un nuevo juego dedicado a este deporte, que pese a ser minoritario ha dado excelentes resultados en su conversión a videojuegos. Se trata de «PGA EUROPEAN TOUR», un cartucho que os llevará a realizar un completo recorrido por el circuito PGA europeo.

Gráficamente, os encontraréis con un juego muy similar a «TG II», que incluye menús de juego al estilo de los programas de ordenador, varias vistas del campo y la bola, así como presentaciones de cada hoyo a cargo de jugadores de gran renombre. En esta ocasión, y al centrarse en el circuito europeo, se ha reducido a cinco el número de campos (Wentworth Club, Forest of Arden, Crans-Sur-Sierre, Le Golf National y el español de Valderrama) y, tendréis que medir vuestras fuerzas únicamente con golfistas europeos. Así, podréis enfrentaros con nuestros Severiano Ballesteros y José María Olazábal, o con Ian Woosnam, Sandy Lyle y Colin Montgomerie, por citar los más destacados.

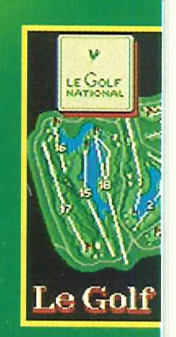
A las opciones de juego ya conocidas (Modo Práctica, Torneo, Skins Challenge, Driving Range y Putting Green) se han añadido el Match Play (una competición eliminatoria) y el Shoot-Out (en la que se enfrentan cuatro jugadores a lo largo de cierto número de hoyos, hasta que sólo queda el campeón). Además, podréis salvar el torneo que estéis disputando, las estadísticas y los logros de vuestro jugador.

En definitiva, todo un derroche de medios y facilidades para que os familiaricéis con el apasionante mudo del golf. E incluso, porqué no, para que acabe convirtiéndose en vuestro deporte favorito.



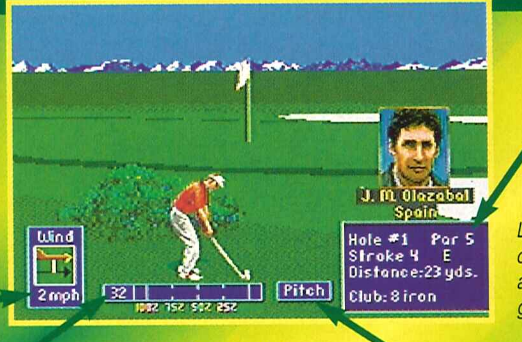








Antes de dar cada golpe deberéis tener en cuenta la dirección y la fuerza del viento.



Hole #1 Par 5
Stroke 3 E
Distance:181 yds.
Club: 2 iron

La información más completa: características del hoyo y distancia al mismo, palo a emplear y total de golpes realizados hasta el momento.



Con esta barra podréis seleccionar la potencia de vuestro golpe y el efecto que llevará la bola.



Hay varias maneras de golpear la bola. Podréis escoger la forma que más os interese en cada caso.



Forest of Arden

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yards	345	361	580	389	163	463	526	177	470	3454
Par	4	4	5	4	3	4	5	3	4	36
Sandy Lyle	3									3
Bernhard Lan	3									3
J. M. Olazaba	4									4
Seve Balleste	4									4

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yards	434	421	543	474	496	187	422	511	210	3648	7102
Par	4	4	5	4	4	3	4	5	3	36	72
Sandy Lyle										0	-1
Bernhard Lan										0	-1
J. M. Olazaba										0	E
Seve Balleste										0	E

Leading Money Winners

	Earnings	Won	Top 10	In Money
1 Colin Montgomerie	£173,200	0	1	2
2 Bernhard Langer	172,000	1	1	1
3 Gordon Brand Jr.	156,840	1	1	2
4 ROBERTO	140,000	0	0	0
5 Ronan Rafferty	137,920	1	1	1
6 Paul Way	134,820	1	1	2
7 Gary Orr	122,797	0	2	2
8 ESTHER	115,000	0	0	0
9 Wayne Westner	101,726	0	3	3
10 Seve Ballesteros	87,826	0	1	3
11 J. van de Velde	87,010	0	2	2
12 Eduardo Romero	74,675	0	1	2
13 Darren Clarke	67,440	0	2	3
14 Ove Sellberg	62,984	0	1	3

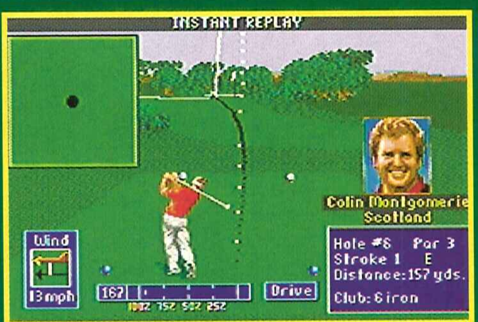
EA SPORTS LEADERBOARD EA SPORTS

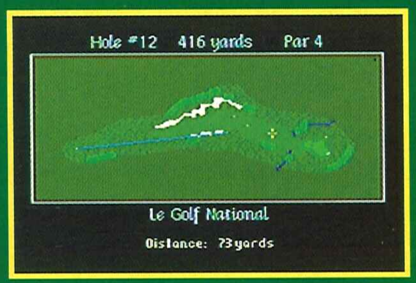
ELECTRONIC ARTS

	Par	Hole		Par	Hole
1. R. Karlsson	-4	13	9. Mark McNully	-2	7
2. P. Broadhurst	-4	14	10. C. Rocca	-2	9
3. Rodger Davis	-3	9	11. Peter Fowler	-2	11
4. A. Forsbrand	-3	13	12. S. McAllister	-2	12
5. Ian Woosnam	-3	15	13. T. Johnstone	-2	14
6. G. Brand Jr.	-2	5	14. M. A. Jimenez	-2	15
7. Jamie Spence	-2	5	15. Gavin Levenson	-2	16
8. Gary Orr	-2	6	16. Mike McLean	-1	3
28. Sandy Lyle	E	1			
29. Bernhard Lange	E	1			
30. J. M. Olazabal	E	1			
31. Seve Ballestero	E	1			

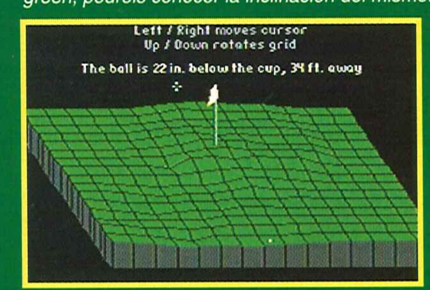


Cuando os situéis en el green tendréis esta visión del hoyo, y al embocar os felicitarán por los resultados obtenidos. Por otro lado, si realizáis un excelente golpe, automáticamente podréis recrearos con su repetición.





Mientras estéis recorriendo el hoyo contáis con una visión aérea del mismo. Y una vez en el green, podréis conocer la inclinación del mismo.

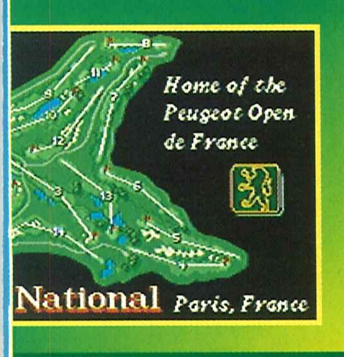


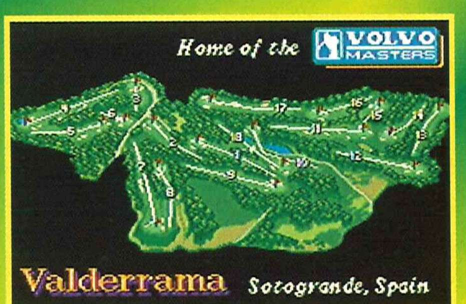
Un golpe bajo par

Antes de tener entre mis manos este cartucho, en la vida había jugado al golf ni había sentido ninguna inclinación por este deporte, pero «PGA EUROPEAN TOUR» ha conseguido que me convierta de la noche a la mañana en una entusiasta de la especialidad.

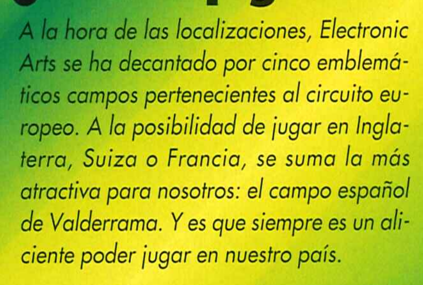
Electronic Arts ha realizado un juego que, además de ser muy entretenido, plasma con notable acierto la realidad del golf. Su mayor virtud es su gran jugabilidad, porque no puede ser más fácil de manejar. Pero si a ello le añadimos todas las opciones de juego y la posibilidad de grabar torneos, estoy segura de que a todos os terminará apasionando el golf, o por lo menos este programa de EA.

Cruela de Vil



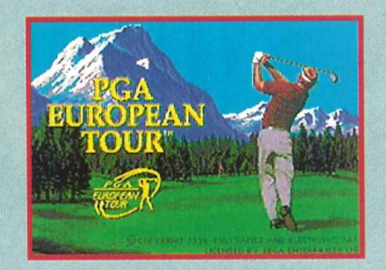


¿Dónde jugamos?



A la hora de las localizaciones, Electronic Arts se ha decantado por cinco emblemáticos campos pertenecientes al circuito europeo. A la posibilidad de jugar en Inglaterra, Suiza o Francia, se suma la más atractiva para nosotros: el campo español de Valderrama. Y es que siempre es un aliciente poder jugar en nuestro país.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Polygames

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 5 campos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar
Megas: 8

Gráficos — 85

Se han logrado plasmar las características de los cinco campos, merced a diversas perspectivas visuales.

Música — 83

Aunque las melodías son más bien escasas, están muy conseguidas y crean el ambientillo necesario.

Sonido FX — 83

Golpeo del palo a la bola, caída de ésta, ovaciones y silencio cuando hace falta. Como en el golf de verdad.

Jugabilidad — 89

Lo que es controlarlo es muy fácil. Pero eso sí, jugar realmente bien requiere práctica y dedicación.

Adicción — 90

Todo son alicientes: opción de cuatro jugadores, de codearse con los grandes, de grabar partidas...

Total — 86

Aunque no os guste este deporte, os convertiréis en unos fanáticos del golf gracias a este entretenido cartucho de Electronic Arts.

Lo Mejor

- Que sea un cartucho tan completo, con infinidad de opciones y, encima, tan sumamente jugable.

Lo Peor

- Que los jugadores famosos no fallen ni una.







GP RIDER









500 C.C. DE VELOCIDAD PORTÁTIL

Los que seáis amantes de las motocicletas de competición y a la vez usuarios de Game Gear continuáis de enhorabuena. Si hace apenas unas semanas os comentábamos las salvajes carreras de «Road Rash», este mes se sube aún más el listón de la velocidad sobre dos ruedas con una excelente conversión de «GP Rider», que ya apareció un año atrás para la ocho bit de Sega.

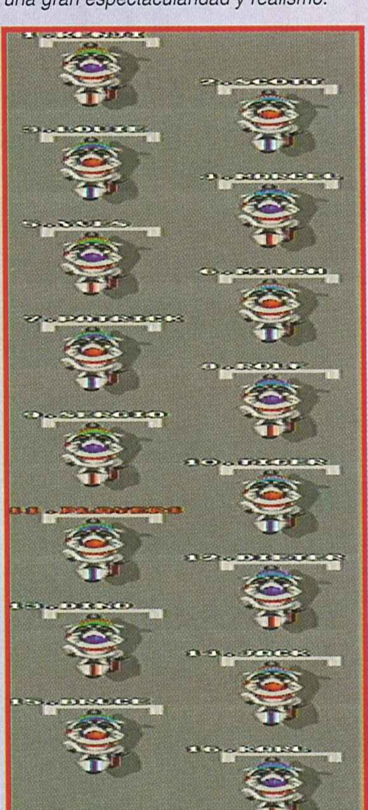
Tres máquinas diferentes y cuatro modos de juego a elegir son suficientes para ofreceros una completa gama de posibilidades. En Arcade competiréis con el crono como principal enemigo, ya que tendréis que realizar cada vuelta en el menor tiempo posible. Si lográis que vuestra marca se encuentre entre las seis mejores, quedaréis clasificados para la siguiente ronda.

La modalidad Grand Prix os sumergirá de lleno en una temporada completa de la Federación Internacional de Motociclismo. En ella pilotaréis en 14 circuitos diferentes, con un nivel de conducción muy preciso, al estilo simulador.

En cuanto al modo World Tour, consta de cuatro pruebas con diferentes niveles de pericia, que van desde el "Beginner", que recorrerá el continente africano, "Junior", en Asia, y "Senior", en América, hasta el "Expert", que transcurrirá en Europa. Allí participaréis en carreras al estilo rallyes, divididas en tramos que habréis de realizar en menos de un minuto, pues si sobrepasáis ese tiempo quedaréis eliminados.

Y como colofón a este completo cartucho de velocidad, tendréis la divertida opción del modo Tournament. En él, podréis competir contra un amigo (es necesaria la conexión Gear to Gear) o contra la máquina en el circuito que elijáis. Será la mejor manera de ver cuál de los dos es más rápido a los mandos de una potente moto.

Hasta las imágenes de la parrilla de salida, como puedes comprobar, tienen una gran espectacularidad y realismo.







Pole Position para «GP Rider»

La tan traída, llevada, manoseada y pocas veces conseguida sensación de velocidad aparece perfectamente reflejada en este cartucho para la portátil de Sega. Como referencias, cuenta con un título de lujo, «Hung On», un juego conocido de sobra por los jugones de recreativas, que fue convertido en su día para Mega Drive y Master System.

Este «GP Rider» está dotado de una adecuada perspectiva trasera, una conducción nada complicada aunque atenta, unos excelentes gráficos con paisajes de perfecto colorido y, sobre todo, de una gran variedad de modos de juego. Todo ello le puede convertir, por aclamación popular, en el mejor juego de motocicletas aparecido para Game Gear.

Boke



A velocidades de vértigo, recorrerás con los tres prototipos lugares de gran belleza situados en los cinco continentes.





Si logras acabar en los primeros puestos o haces un buen crono, podrás saborear las mieles de la victoria con «GP Rider».











Sin duda, uno de los aspectos fuertes del cartucho son sus excelentes gráficos, con un scroll suave y una buena definición.



GAME GEAR



DEPORTIVO
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 14 circuitos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 87
Se consigue una aceptable sensación de velocidad. Además, los paisajes están bastante logrados.

Música — 74
No influye en la calidad o jugabilidad del cartucho. Simplemente, suena en contadas ocasiones.

Sonido FX — 82
Unos efectos son muy reales (adelantamientos, derrapajes, etc.), pero otros como el ruido motor...

Jugabilidad — 88
Las motos responden muy bien al pad de dirección. Pero eso sí, el modo Arcade es un pelín difícil.

Adicción — 89
Todo es positivo: variedad de opciones, justo punto de dificultad, paisajes, dos jugadores simultáneos...

Total — 88
Toda la jugabilidad y adicción del gran hermano «Hung On» trasladadas a una portátil sin perder un ápice de su calidad.

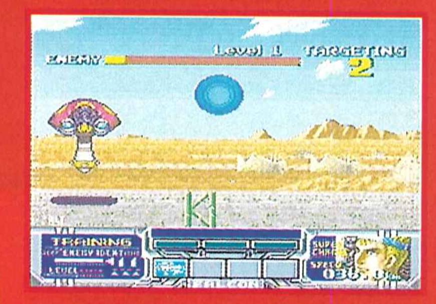
Lo Mejor
- La variedad de modos de juego.
- Los excelentes gráficos de los circuitos.

Lo Peor
- Algunos efectos de sonido.
- El dichoso modo Arcade.

LA CAZA DEL FUTURO

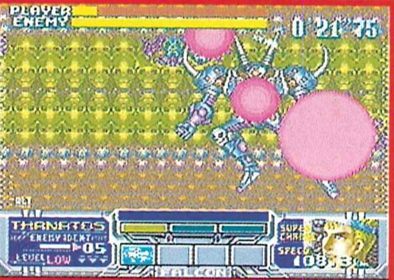
NINTENDO SUPER NINTENDO

METAL COMBAT













Después del éxito alcanzado por «Yoshi's Safari», Nintendo se ha decidido a lanzar un nuevo cartucho para el Super Scope. Su nombre, «Metal Combat», y su peculiaridad, el que sea necesario disponer de un aparato de estas características para poder disfrutar plenamente de sus encantos.

La historia que rodea esta aventura es sencilla: trasladado a un ambiente futurista y cibernético, habrás de emprender una difícil misión con el fin de vengar a Falcon. Tras una primera fase de entrenamiento, en la que conocerás toda la capacidad destructiva que guarda en su interior el Scope y la forma de utilizarla, participarás en nueve duelos sin tregua para uno o dos jugadores.

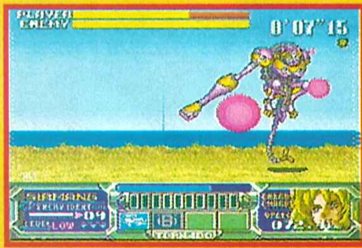
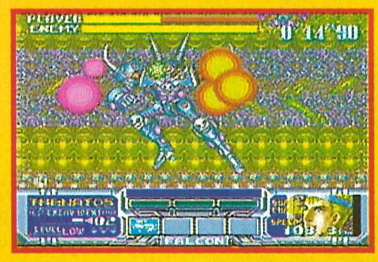
Dispondrás de cuatro modos de juego: "Battle", donde deberás derrotar a los enemigos que aparezcan en pantalla hasta llegar al combate final con Thanatos; "Time Trial", enfrentamiento contrarreloj con un grupo de robots; "Records", para continuar partidas guardadas en memoria; y "Combate", donde tendrás la opción de competir contra un amigo, manejando los robots y su armamento.

En cada enfrentamiento, tanto tú como tu oponente contaréis con una barra de energía, en la que se mostrará vuestro estado vital. Para conseguir que la de tu rival se reduzca a cero, deberás utilizar diversos elementos de combate, como bombas, escudos energéticos de protección o potenciadores de disparo. Y todo ello con ese particular bazooka, el arma más entretenida de la galaxia Nintendo, The Super Scope.









Víctimas propicias para el Scope

En «Metal Combat» te enfrentarás a nueve robots diferentes con una capacidad de destrucción progresiva. Dependiendo del modo de juego que elijas, podrás seleccionar tu contrincante o bien deberás ir superándolos en un orden determinado.
Sus armas les hacen verdaderamente peligrosos, y por si fuera poco pueden cambiar de forma en cualquier momento. Siempre aparecerán en movimiento, desplazándose en horizontal, vertical o en ambas direcciones, e incluso girando. Y todo ello lo realizarán a gran velocidad, por lo que no serán unos blancos fáciles de abatir.
Los mejores records en la lucha contra estos maléficos contrincantes quedarán guardados para la posteridad jugona.

Aumentando la juegoteca

Poco a poco el Super Scope empieza a tener una colección de juegos cuanto menos digna. En esta ocasión no se trata de ir avanzando por caminos, eliminar enemigos y encontrar items como en «Yoshi's Safari», sino de acabar con un reducido grupo de rivales. Son sólo nueve, pero están dotados de una excelente calidad gráfica, y ya te irás dando cuenta de la dificultad que conlleva el superarles.
La jugabilidad, aunque parezcan escasos los enemigos, mantiene un buen nivel gracias a la elevada dificultad ya mencionada. Y sin duda, el aspecto que más resalta de todo el cartucho son esos espectaculares movimientos de los robots.
Boke





En la primera fase del juego viajarás a cuatro zonas terrestres y una lunar. Posteriormente, tus victorias te llevarán a otros planetas del Sistema Solar, donde se encuentran los robots más temibles y complicados de abatir.



SUPER NINTENDO



SCOPE
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 6
Megas: 16

Gráficos — **83**
A pesar de algún que otro parpadeo, los movimientos de los personajes y los escenarios tienen calidad.

Música — **85**
Diferentes melodías según el enemigo al que te enfrentes, todas ellas fuertes y muy intensas.

Sonido FX — **85**
Chirridos metálicos, disparos, multitud de explosiones... variados y de excelente factura.

Jugabilidad — **84**
Aunque sólo sean nueve enemigos, la dificultad justa hace que el cartucho sea duradero.

Adicción — **86**
La opción de dos jugadores aumenta una adicción ya de por sí alta gracias a sus cuatro modos de juego.

Total — **85**
Nintendo continúa mejorando las prestaciones de la 16 bit con productos de buena calidad como esta caza de robots.

Lo Mejor
- Que sea para el Super Scope.
- Los rápidos movimientos de los robots.

Lo Peor
- Esos parpadeos que se producen tras las explosiones.
- Que no haya salido antes.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO N.E.S

EL REGRESO DEL HÉROE CIBERNÉTICO

mega MAN 4

Capcom no ha olvidado a uno de los personajes que más éxito le ha reportado en el mundillo consolero, ni ha abandonado a la consola que le vio nacer hace ya unos cuantos añitos. Así, la NES recibe, en sus horas más bajas, la cuarta entrega de las aventuras de uno de sus héroes más carismáticos, Megaman.

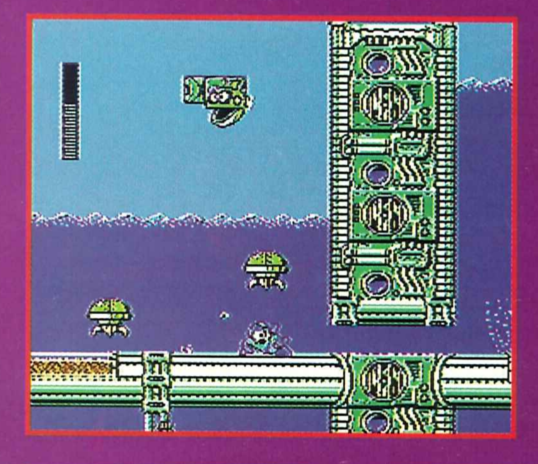
Muy poco ha cambiado nuestro personaje biónico. Físicamente, continúa siendo el mismo hombrecillo de escasa movilidad y certero disparo, que cuenta con la inestimable ayuda de su fiel Coil. Sigue arrastrando su eterna misión de batirse con una colección de engendros diabólicos antes de verse las caras con el malvado Dr Willy. Y no ha dejado de ser, con insaciable ferocidad, un juego difícil, muy difícil.

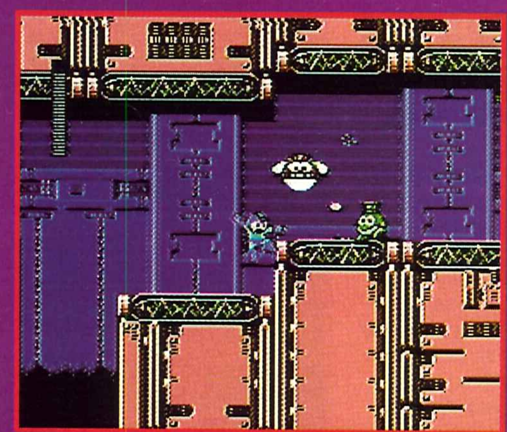
Por supuesto, Megaman podrá empezar su aventura en cualquiera de los ocho reinos de los secuaces de Willy. En cada fase encontrará un nuevo arma que añadir a su colección, así como el inestimable password que garantiza la definitiva desaparición del malo de turno. Pero no creáis que esto va a resultar nada sencillo. Los enemigos más extraños y pegajosos buscarán la manera más rápida de acabar con nuestro héroe, ya sea a disparo limpio o a base de empujarle fuera de la plataforma de turno. Para contrarrestar, de vez en cuando soltarán items que rellenarán la barra de energía de Megaman y el poder de las armas que haya conseguido.

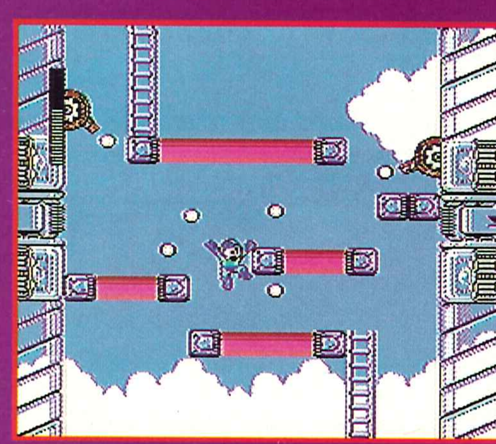
En definitiva, los que ya conozcáis al héroe de Capcom no vais a encontrar demasiados cambios. Y los que aún no hayáis tenido la suerte de probar una de sus aventuras, os encontraréis frente a un reto difícil, pero divertido.

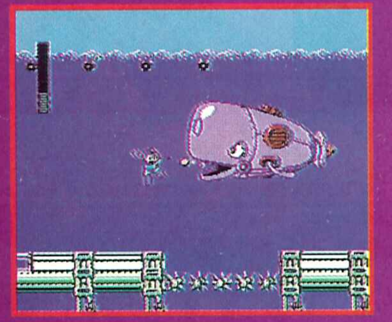


Enemigos como éste aparecerán en mitad de la fase para recordarte lo difícil que es avanzar por las tierras de Megaman. Pese a su plácida apariencia, este hipopótamo tratará de convertirte en su aperitivo.

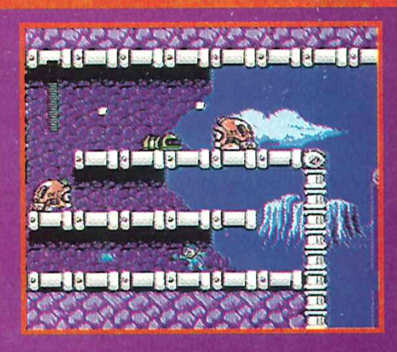


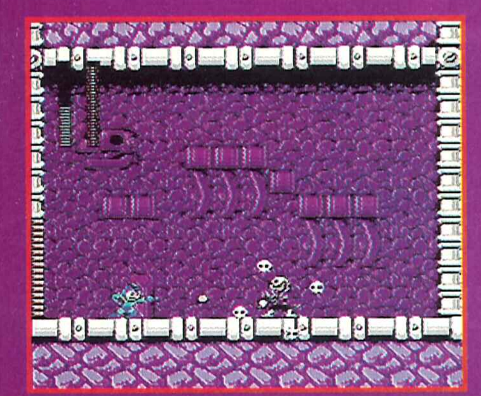












Uno de los héroes más carismáticos del mundo consolero retorna a los 8 bits de Nintendo sin perder ninguna de sus características.



Megaman tendrá que enfrentarse a estos ocho malcarados enemigos antes de poder acceder al nivel del Dr Willly. Podrás elegir el orden en que quieres empezar a jugar sabiendo que las armas que ganes en una fase pueden ser imprescindibles en otra.



Más vale tarde...

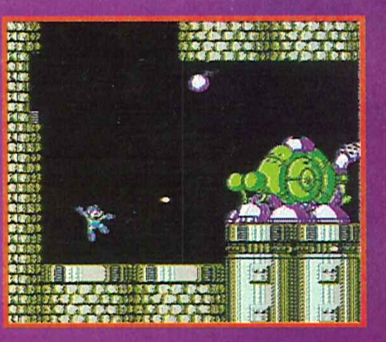
Mientras más allá del Atlántico Megaman lleva ya seis cartuchos de lucha contra el Dr. Willy, nosotros nos tenemos que conformar con la cuarta entrega. El juego, que lleva ya un par de añitos dando vueltas por el mundo, no se diferencia gran cosa del resto de los Megamanes.

Es igual de difícil y divertido, aunque se empiecen a echar en falta detalles técnicos que antes se pasaban por alto. Vamos, que los incondicionales del héroe tienen motivos para estar contentos, aunque los demás se queden con ganas de ver algo más moderno o, por lo menos, más evolucionado.

Teniente Ripley







NINTENDO



PLATAFORMAS
CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 77
Sin excesivos alardes técnicos, lo mejor que se puede decir es que son correctos, aunque simples.

Música — 76
Son las típicas melodías Megaman. Se limitan a acompañar el juego sin demostrar grandes cosas.

Sonido FX — 74
Bastante simples y escasos. Son los efectos sonoros típicos de un juego de plataformas.

Jugabilidad — 80
Si no fuera divertido, no tendría tantas partes, pero sigue siendo complicado y limitado de movimientos.

Adicción — 80
Los passwords y las posibilidad de elegir fase ayudan a compensar la enorme dificultad del juego.

Total — 78
Este cartucho es un Megaman muy parecido a los anteriores, con las ventajas e inconvenientes que esto conlleva.

Lo Mejor
- Otra aventura del héroe biónico.
- Ocho fases para elegir.

Lo Peor
- Es demasiado parecido a los anteriores Megamanes.
- El tiempo que ha tardado en salir en nuestro país (que se nota).



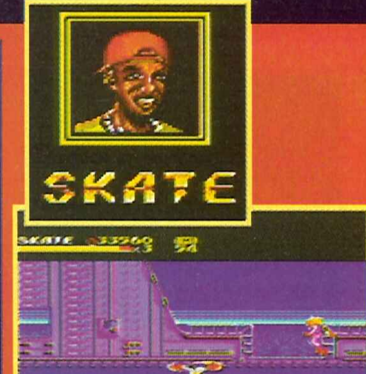
ES TIEMPO DE LUCHA

El sindicato del crimen ha resucitado. Axel, Blaze y Skate, hermano de Adam y que le sustituye en esta segunda parte al estar éste secuestrado por Mr. X, retornan a las calles de la ciudad para recuperar la paz perdida. Pero no creáis que las novedades que presenta esta secuela de «Streets of Rage» acaban con la inclusión de este simpático luchador rapero que se desplaza en patines. Ya que, por ejemplo, la capacidad de lucha de este trío de ases ha sido sensiblemente aumentada respecto a la primera entrega.

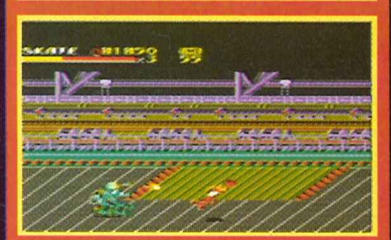
Aparte de los movimientos simples (salto, patada y puñetazo) con todas sus combinaciones, cada uno de los combatientes callejeros dispone de tres golpes especiales. El rubio Axel os sorprenderá con su puñetazo de fuego, conocido en los ambientes jugones por Ala de Dragón, la inmovilización con derribo y una espectacular conjunción de movimientos ofensivos de probada efectividad. Por su parte, Blaze sigue sin cumplir el dicho del "sexo débil", y reparte sus habilidades luchadoras entre la voltereta mortal o Embuyaku, el golpe definitivo "Blue Velvet" o Kikousho, y la inmovilización con derribo hacia atrás. Finalmente, el patinador Skate os sorprenderá con una patada horizontal en giro de 360 grados (movimiento típico de Break Dance), un salto de ataque en espiral y una inmovilización con subida a la chepa del enemigo. En total, podrás realizar más de diez golpes con estos maestros del combate cuerpo a cuerpo.

Y aún no se acaban aquí los cambios. En la pantalla de juego encontrarás que los enemigos tienen una barra de energía, que variará en función de su fuerza y capacidad de resistencia a los golpes, o a la mayor rapidez a la hora de realizar movimientos. Estas novedades han sido conseguidas al sacrificar otros aspectos del juego, como la definición gráfica o el tamaño de los luchadores.

Pero si aún no te ha convencido esta increíble colección de movimientos para la ocho bit, las seis fases al estilo "duracell" (es decir, de larga duración) o el límite de tiempo para acabar cada zona, sin duda los tres niveles de dificultad, la opción de hasta cinco vidas o la posibilidad de acabar con el mismísimo Mr. X terminarán por conquistar tu corazón de luchador. ¿Te apuestas algo?











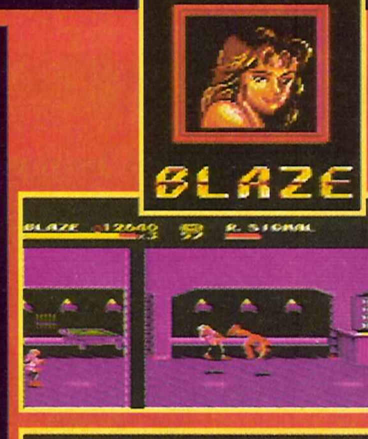


Los items escondidos en barriles, mesas y otros objetos continúan estando presentes. Búscalos, son importantes.



Las calles de la Master se han visto de nuevo invadidas por el crimen, y sólo tres luchadores pueden ser capaces de acabar con él.

















Los enanos también saben luchar

Cuando los usuarios de Mega Drive ya están esperando la tercera entrega de «Street of Rage», aparece la segunda parte para Master System. Demasiado retraso para un cartucho que vio las calles por primera vez antes de existir esta revista. En todo caso, es de agradecer el lanzamiento de arcades de lucha tan brillantes como éste, donde cada personaje dispone de un número considerable de golpes y éstos son fáciles de ejecutar (otra cosa es eliminar a los enemigos).

Sin embargo, la excelente manejabilidad, jugabilidad y calidad del juego en general se ve mermada por unos sprites demasiado pequeños. Una verdadera lástima, pues si hubieran aumentado el tamaño de los personajes, nos encontraríamos ante el mejor beat'em up creado para la ocho bit de Sega.

Boke

MASTER SYSTEM



LUCHA
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 75
Sprites demasiado pequeños para un arcade de lucha, dotados de gran variedad de movimientos

Música — 86
El maestro Yuzo Koshiro y su genial música están por encima de toda clase de formatos y tendencias.

Sonido FX — 76
Toda la capacidad se la ha llevado el apartado musical. Un mismo efecto para diferentes golpes.

Jugabilidad — 79
Los personajes responden muy bien al pad, y la dificultad, con tres niveles a elegir, es correcta.

Adicción — 75
La opción de dos jugadores simultáneos, clásica de los beat'em up, no aparece por ningún lado.

Total — 78
Una conversión bien hecha, especialmente en el número de movimientos de cada luchador, pero con carencias muy importantes.

Lo Mejor

- El abundante número de golpes que presentan los personajes.

Lo Peor

- El tamaño de los luchadores. Si ha sido cuestión de memoria, podían haber sacrificado algún otro aspecto.
- ¿Y los dos jugadores simultáneos?







THE FLINTSTONES
The Treasure of Sierra Madrock

¡PRUEBA SUPERADA!

SUPER NINTENDO

Quizá vuestra máxima ambición no sea presidir el club de los Búfalos Mojados, pero Pedro Picapiedra lleva toda su vida deseándolo. Así que ahora que el Gran Búfalo ha decidido retirarse, Pedro se ha puesto manos a la obra con la idea de ser el primero en encontrar el medallón que le convierta en su sucesor. Claro, que para ello deberá aventajar a los cientos de Búfalos que, como él, desean dirigir los destinos del club.

Naturalmente, Pedro estará ayudado por su inseparable amigo Pablo (tanto en la opción para uno como para dos jugadores). Ambos tendrán una gran ventaja respecto a los demás competidores: su experiencia jugando al boliche. Y es que resulta que las cinco fases están organizadas como si de un tablero de la oca se tratara, de tal manera que Pedro y Pablo irán tirando alternativamente el boliche, para avanzar tantas casillas como puntos obtengan. Según la casilla en que caigan, deberéis superar la prueba que allí se os proponga, esquivando toda clase de enemigos (serpientes, mares de lava, policías, tigres...) y encontrando la salida antes de que acabe el tiempo. El objetivo final es completar todo el tablero, para de este modo poder pasar a la siguiente fase.

Pero antes de eso, aún os quedará una última sorpresa. En Bedrock, Magmarock y Snowrock, tendréis que vencer a un Búfalo Mojado en una veloz carrera con Modo 7 incluido, además de esquivar a Betty y Vilma si no queréis retroceder hasta la primera casilla. En Junglerock os enfrentaréis a un gigantesco pterodáctilo de dos cabezas, y finalmente os adentraréis en Caverock, la tétrica caverna en la que habréis de encontrar el preciado medallón.

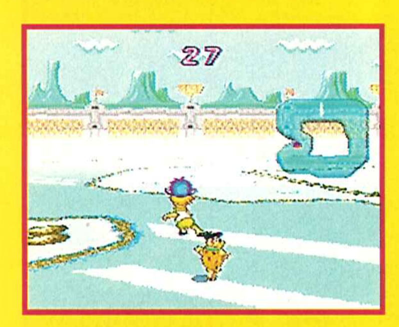
Afortunadamente, en las tres primeras fases podréis entrar en la cafetería y el parque, para tratar de aumentar vuestra barra de energía, añadir corazones a la misma o conseguir más vidas. Algo que os vendrá muy, pero que muy bien en las últimas fases del juego. En todo caso, entrenaros con el boliche y mucha suerte.



Un tablero como éste, un boliche, completar todas las casillas y a derrotar al Búfalo Mojado.



Algunos animales prehistóricos pondrán las cosas difíciles. Si no, mirad a Pablo.



En las tres primeras fases debéis ganar a un Búfalo Mojado en una veloz carrera con Modo 7 incluido. Sólo así avanzaréis.

Para la tierna infancia

Nos encontramos ante un cartucho al que no se le pueden negar grandes dosis de originalidad. Se trata de un juego dotado de excelentes melodías, pero sin alardes gráficos. Además, es muy fácil a pesar de su extensión y, encima, disponemos de passwords.

Con ello, presuponemos que los más pequeños lo van a pasar realmente bien con los Picapiedra. Al resto, les sabrá a poco y les durará menos.

Cruela de Vil



Si entráis en el parque pagando 10 piedras, conseguiréis vidas, corazones y más cosas si superáis pruebas como ésta.



En Bedrock hay unas casillas con un corazón rosa. Tras ellas se ocultan fases de bonus. Sólo tenéis que romper los barriles.







Si la última cifra del tiempo sobrante en la prueba completa tres en raya, conseguiréis vidas extras.



SUPER NINTENDO



ARCADE
TAITO
Taito

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: De 1 a 6
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 79

Variados y graciosillos. Algunos movimientos están sacados de los dibujos de Hanna-Barbera.

Música — 84

Acabaréis canturreando la canción de los dibujos animados. El resto de las melodías no desentonan.

Sonido FX — 76

Correctos, pero no son nada del otro mundo. Los garrotazos podían ser mucho más contundentes.

Jugabilidad — 70

Pese a ser entretenido y fácil de manejar, no deja de ser un paseo por fases que presentan escasa dificultad.

Adicción — 70

Los más pequeños se lo pasarán realmente bien, pero para los demás será excesivamente fácil.

Total — 77

Los personajes de Hanna-Barbera llegan a Super Nintendo con una carga de buenas intenciones, pero sin grandes alardes.

Lo Mejor

- **Poder convertirnos en Pedro Picapiedra y Pablo Mármol.**
- **La gran extensión del juego. Tiene cinco fases pero infinidad de niveles.**

Lo Peor

- **Es una pena que el juego sea tan fácil. Y si a esto le añadimos los passwords, os durará demasiado poco**

LO MÁS NUEVO

RESCATE EN EL PALACIO PERSA

PRINCE of PERSIA

SEGA MEGA DRIVE

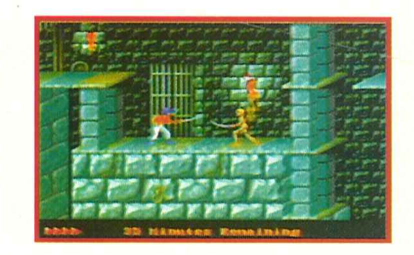
Una feliz noche, con la media luna de Persia por testigo, surgió el amor entre un joven Príncipe y una bella Princesa. Pero su dicha no ha podido durar mucho, pues uno de los sultanes del reino, de nombre Jaffar, desea acceder al trono, para lo cual está dispuesto a hacer cualquier cosa. Así que el cruel sultán ha encerrado al Príncipe en lo más profundo de las mazmorras de palacio, y ha hecho que la vida de la Princesa dependa de un reloj de arena: cuando el último grano de este reloj caiga, la bella joven dejará de existir. Así las cosas, el Príncipe es su única posibilidad de salvación.

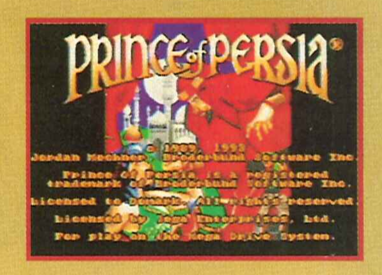
Su huida del calabozo y la posterior búsqueda de los aposentos en que está cautiva la Princesa pondrá a prueba tu habilidad con el pad de control. Y ello teniendo en cuenta que cada una de las fases está concebida como si de un laberinto vertical se tratara, teniendo que escalar o descender plataformas, dar potentes saltos para cruzar abismos, atravesar afiladas planchas metálicas que se abren y cierran, pasar zonas de agujas que sobresalen un metro del suelo, caminar por otras donde las baldosas ceden al ser pisadas, y, cómo no, luchar contra los esbirros de Jaffar a golpe de espada, en cuyo manejo deberás ser un consumado especialista.

En todo caso, el enemigo más implacable que te vas a encontrar en esta aventura es el tiempo. En sólo sesenta minutos tendrás que encontrar la habitación de la Princesa, o de lo contrario la maldición de Jaffar caerá irremediablemente sobre ella. Por fortuna, al terminar cada fase recibirás el correspondiente password, lo que te recompensará de los esfuerzos realizados.

Como despedida, y como Alah es grande, te vamos a dar un pequeño consejo a la hora de atravesar las planchas metálicas. Una vez estés pegado a ellas, inicia el movimiento hacia adelante justo cuando se vayan a cerrar, porque si lo haces al contrario quedarás partido en dos. Así que mucho cuidado, y suerte.



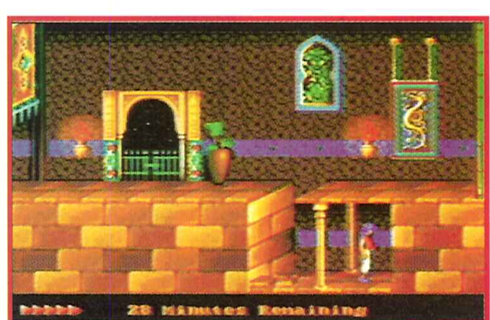





PLATAFORMAS
DOMARK
Domark

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8



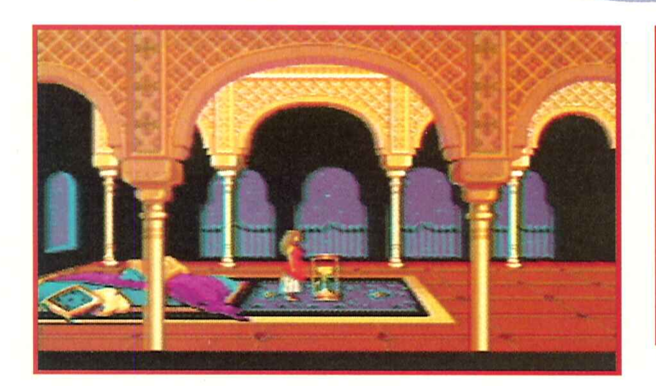


El que faltaba para el duro

La versión para MD de este clásico creado por John Mechner ha tardado en salir, pero ahora ya pueden cerrar la puerta, que ya están todas. Con el mismo planteamiento que sus predecesoras, es, tras la de SN, la que posee mejores gráficos. La famosa animación del personaje sigue siendo muy buena, aunque ya no resulta tan genial como años atrás («Aladdin» tiene la culpa).

Como aspectos menos logrados, presenta cierta dificultad de manejo y monotonía en los decorados. Pero pese a estos pequeños detalles, «Prince of Persia» resulta un buen juego, pensado especialmente para consoleros que gusten de retos difíciles.

Boke



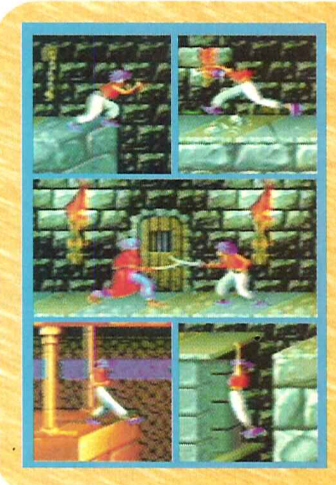


Como puedes ver en estas pantallas, los gráficos presentan una calidad excelente en esta versión para Mega Drive.

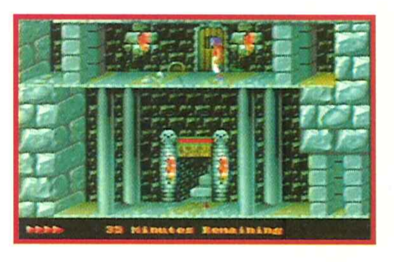


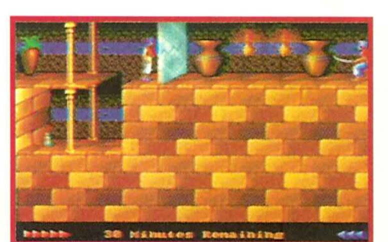


El Príncipe animado



Aunque no llega a los niveles de otros recientes lanzamientos para la 16 bit, el Príncipe de Persia cuenta con unas animaciones que merecen ser destacadas y que en su momento fueron innovadoras en cuanto a movimientos de personajes. Salta, sube, baja, se agarra en el último momento tras una sorprendente caída al vacío, lucha con muy buenas maneras e incluso trepa por las plataformas más difíciles. Todo un personaje este Príncipe.





Gráficos — 79
Aunque están mejorados, los escenarios resultan un tanto repetitivos, variando las trampas y el recorrido.

Música — 80
Inspirada en las composiciones árabes y orientales, puede llegar a cansar un poco.

Sonido FX — 84
Buena calidad en general. Destaca el choque de espadas y el grito del príncipe al caer al abismo.

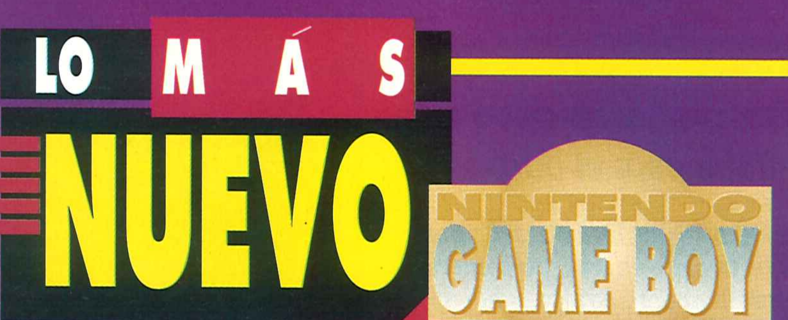
Jugabilidad — 82
La respuesta del personaje al pad es correcta, aunque algún movimiento resulta complicado de realizar.

Adicción — 85
La elevada dificultad y el hecho de luchar contra el reloj dan una gran adicción al cartucho.

Total — 83
La segunda mejor conversión de este clásico, mejorada con respecto al juego original, presenta un desarrollo algo repetitivo.

Lo Mejor
- Las mejoras que presenta con respecto a versiones anteriores.
- La acertada dificultad, tendrás juego para rato.

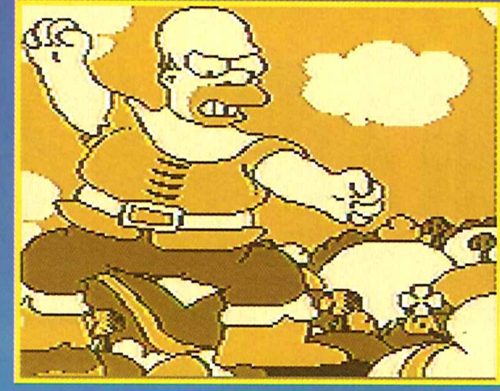
Lo Peor
- El complicado manejo del personaje, pues algunos movimientos no da tiempo material a realizarlos.



UN PROBLEMA DE ALTURA

BART and the Beanstalk



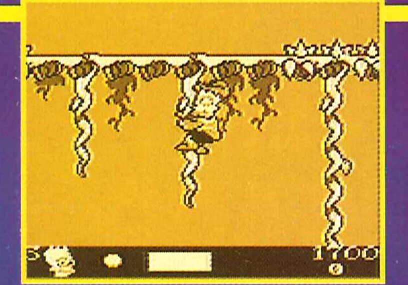


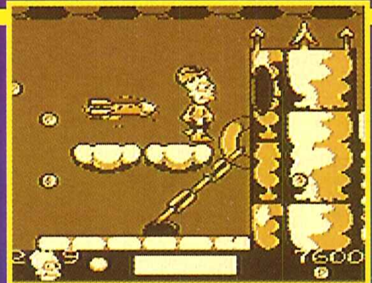
De nuevo nos encontramos a los miembros de la familia Simpson, que parecen haberle cogido el gustillo a las consolas. En esta ocasión llegan en plan portátil "made in Nintendo", para protagonizar una aventura de plataformas que se sale un poco de su línea habitual. Se trata, ni más ni menos, que de una versión de un cuento tradicional conocido como "Jack y las habichuelas".

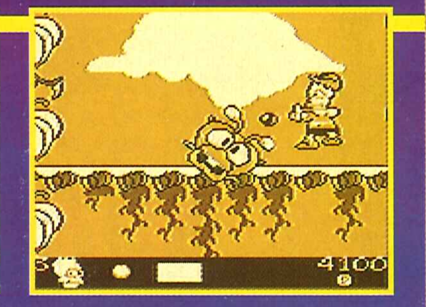
Seguramente conoceréis la historia del niño que cambia su vaca por un puñado de habichuelas que resultan ser mágicas, y una vez plantadas le permiten acceder al fabuloso castillo que un gigante se ha construido en las nubes. Como os podréis imaginar, el niño en cuestión no será otro que Bart que, tirachinas en mano, no dudará en escalar la gigantesca mata de judías que le conducirá, a lo largo de seis fases, a la aventura de su vida. Su objetivo consistirá en volver de una pieza a su humilde casa, aunque si tenemos en cuenta que el gigante que habita en el castillo se ha despertado por culpa del ruidoso chaval, más valdrá que le echéis una mano.

Vuestro papel será guiar con acierto a Bart por la mata de habichuelas, la calle de las nubes, el castillo y su calabozo. Pero aquí no terminará vuestra aventura, ya que además tendréis que evitar que el furioso gigante os cace, y volver a bajar por la mata de judías. Por si fuera poco, os toparéis con mil y un animales que intentarán merendaros. En principio vuestra única ayuda será el tirachinas, pero si sois un poco espabilados conseguiréis algunos objetos (aviones de papel, petardos o huevos mágicos) que os ayudarán a abriros camino. Eso sí, no podréis llevar nunca más de un arma especial.

Bueno, ya sólo queda que os introduzcáis en esta aventura de corte medieval. ¡Ah!, y cuidado la próxima vez que vuestra madre compre judías... pueden ser mágicas.

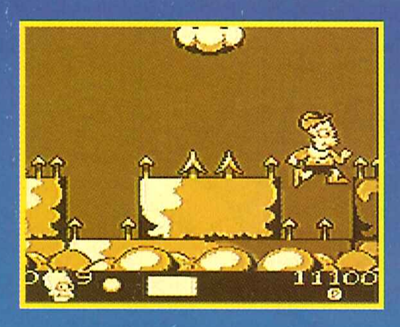


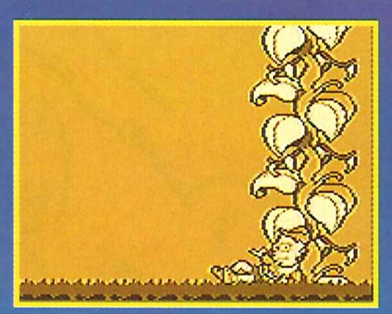
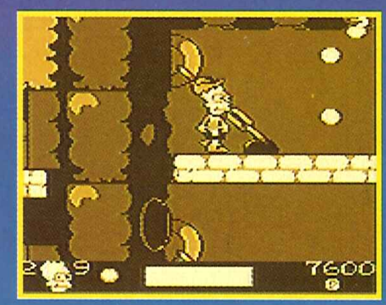


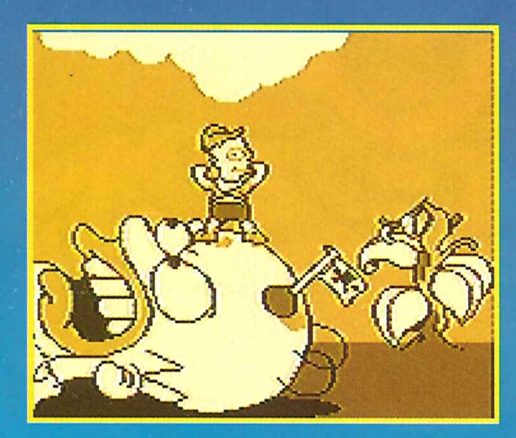




Bart y su simpática familia vuelven a la portátil de Nintendo para protagonizar una curiosa versión del cuento "Jack y las habichuelas".





El objetivo de Bart Simpson en este juego es escapar con vida del furioso gigante que habita en el castillo. Claro, que antes de enfrentarse a él, tendrá que sortear muchos obstáculos y enemigos.

Con aires medievales

Poco a poco, Bart Simpson se ha convertido en un habitual de las consolas, y generalmente las visita en plan exitoso. Pero claro, nadie es perfecto y de vez en cuando se puede tener un pinchazo. Esta vez nos encontramos con un juego de plataformas muy normalito, en el que destacan las melodías y el tamaño del protagonista. El resto: escenarios un tanto pobres, poca dificultad y falta de imaginación para desarrollar una historia interesante. Eso sí, lo más pequeños pasarán un buen rato jugando a ser Bart.

Cruela de Vil

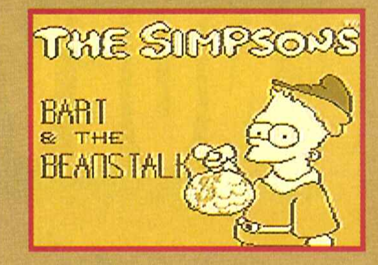
Items de cuento

Bart comienza con la única ayuda de su tirachinas, pero podrá conseguir otros objetos como los petardos. Además, si coge tres monedas de un salto, aumentará su energía.





GAME BOY



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Software Creations
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 70
Los escenarios no son nada del otro mundo y, además, se repiten en algunas fases.

Música — 83
El aspecto más destacado del juego, gracias a las conocidas melodías de la serie de televisión.

Sonido FX — 68
Ñiun, ñiun... así, más o menos, suenan los disparos del tirachinas. Y el resto, en la misma línea.

Jugabilidad — 70
Los movimientos de Bart, sin ser difíciles, están limitados, y el juego en general es demasiado fácil.

Adicción — 71
Los más pequeños y los fanáticos de los Simpson le encontrarán algo, al resto le costará engancharse.

Total — 71
Un buen intento de sacar a los Simpson de su ambiente natural, aunque no ha sido culminado con mucho éxito.

Lo Mejor
- Ver a los personajes de la serie trasladados al cuento de "Jack y las habichuelas".
- El generoso tamaño de Bart.

Lo Peor
- La escasa imaginación de que se ha hecho gala al programar el juego.
- Resulta corto, repetitivo y soso.

ÉRASE UN JOVEN A UN BALÓN PEGADO

MARKO'S magic football

SEGA MEGA DRIVE

El joven Marko, gran fanático del fútbol, descubrió que los empleados de Sterling Toys estaban vertiendo un extraño fluido en las alcantarillas de la ciudad. La razón: el doctor Brown, dueño de la fábrica, había descubierto una fórmula con la que convertir a todo ser vivo en un horripilante monstruo de lodo mutante. Y naturalmente, su fin era apoderarse de la ciudad gracias a este viscoso descubrimiento.

Pero la suerte hizo que el fluido alcanzase el balón de Marko, convirtiéndolo en una poderosa arma. Gracias a él afrontará las trece fases de que consta el juego, que le llevarán a recorrer las calles de la ciudad, las alcantarillas, la zona industrial, los suburbios, el bosque y el circo, antes de adentrarse en la torre de Sterling Toys.

Marko es capaz de hacer todo tipo de virguerías con el balón, desde chilenas a derrapes o fuertes lanzamientos contra sus enemigos. Además, puede emplearlo para salvar grandes alturas o para alcanzar valiosos items (corazones, estrellas, botes de refresco...). Todo, con el fin de acabar con Brown y lograr que North Sterlington se libere de su amenaza mutante.













Si quieres hacer desaparecer el balón, bastará con que pulses el botón C.









Un simple balón de fútbol puede ser el arma ideal para acabar con una peligrosa amenaza.





Marko tendrá que ir avanzando por cada fase hasta que logre localizar una máquina de reciclaje o destruya un número de bidones de fluido mutante.



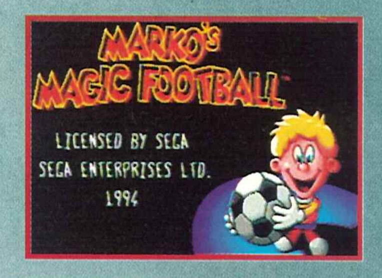
Más pelotazos que en el fútbol

Aunque la aventurilla plataformera que protagoniza Marko promete, no pasa de ahí. Y es una verdadera lástima, porque en principio tiene cualidades para gustar.

Se ha ideado una ciudad con un gran colorido por la que Marko se mueve como pez en el agua, gracias a unas animaciones que no pasan por alto ningún detalle. La pena es que se haya olvidado un factor fundamental: la jugabilidad. La de este cartucho, que además es difícil con avaricia, deja mucho que desear. El protagonista es lento, y si ya resulta complicadillo dirigirlo, cuando lleva el balón la cosa se complica aún más.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
DOMARK
Domark
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 83

Cuenta con unas animaciones excelentes y unos escenarios coloristas, pero demasiado repetitivos.

Música — 79

Movidilla, pero no ganará ningún premio Grammy. Además, acaba resultando un tanto pesada.

Sonido FX — 81

El repertorio de efectos sonoros es amplio y están muy conseguidos. Son divertidos y muy chocantes.

Jugabilidad — 69

Un deporte dinámico donde los haya se ha convertido en una lenta y dificultosa sucesión de movimientos.

Adicción — 70

Si os gusta el fútbol y las plataformas, puede que os atraiga. Pero si no, ya os podéis ir olvidando.

Total — 70

Un cartucho que no destaca por su rapidez, ni de desarrollo ni de movimientos, aunque visualmente es agradable.

Lo Mejor

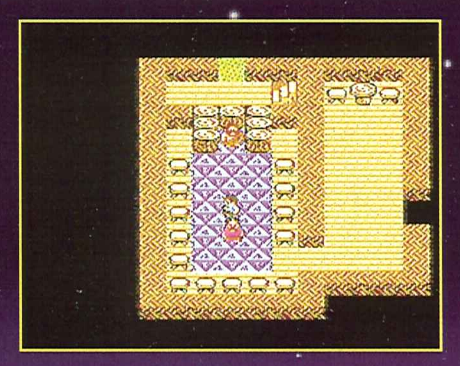
- Las animaciones de Marko y su variado repertorio de movimientos.
- Los efectos de sonido, sorprendentes y divertidos.

Lo Peor

- Que a pesar de que consta de trece fases, los decorados se repiten más de una vez.
- La lentitud llega a ser exasperante.

LO MÁS NUEVO

NINTENDO N.E.S





Para utilizar los items mágicos, primero hay que pausar el juego y después seleccionarlos. En este caso, el bastón hace posible ver a enemigos que en su estado normal son invisibles.

StarTropics

LA ISLA DE LOS MONSTRUOS

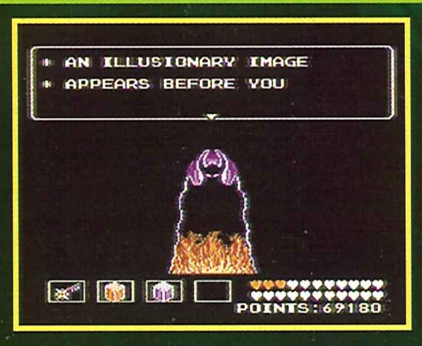
Mike y su grupo de amigos han decidido pasar unas vacaciones en la idílica isla tropical en la que trabaja el Dr Jones, tío de Mike. Los jóvenes veraneantes se las prometían muy felices pensando en todas las cosas que iban a hacer, hasta que se han enterado de la extraña desaparición del eminente científico. Por fortuna, los habitantes de la isla, grandes amigos del Dr Jones, han puesto sobre su pista al joven Mike, con la esperanza de que él consiga rescatarle.

La única ayuda que le pueden prestar es su sabiduría natural, su magia y un arma original y poderosa: el yo-yo de los guerreros. Así que con tan corto equipaje, pero con un montón de ilusión por encontrar a su tío, Mike ha comenzado a deambular por las isla haciendo uso de su ingenio y de algunas de las invenciones del doctor, como un pequeño submarino o un inteligente robot.

Los monstruos que pululan por la isla supondrán el primer gran obstáculo para Mike, pero tanto los laberintos ocultos como los extraños acontecimientos que se sucederán sin pausa se convertirán en auténticos quebraderos de cabeza. Conforme avance su investigación, Mike empezará a sospechar que la isla está invadida por alienígenas, procedentes de una nave espacial que se encuentra escondida en el archipiélago. Y seguro que si estuviera al lado su tío descubriría algo más...

Pero eso no importa. Ahora, lo que tiene que hacer es mantener la cabeza despejada para solucionar los puzzles que se le irán planteando, y tener los músculos preparados para enfrentarse a monstruos con los que no soñó ni el mismísimo Julio Verne.







Personajes

A lo largo del juego recibiréis información de numerosos personajes. Algunos quieren ayudaros, otros confundiros, y los menos asustaros. Prestad atención a sus palabras, porque suelen ser pistas clave.



Bajo el mar

El submarino del Dr Jones es el medio de transporte adecuado para una isla. Mike aprenderá, gracias al pequeño robot, todas las posibilidades de la nave. Para llegar a una nueva isla necesitará coordenadas secretas.



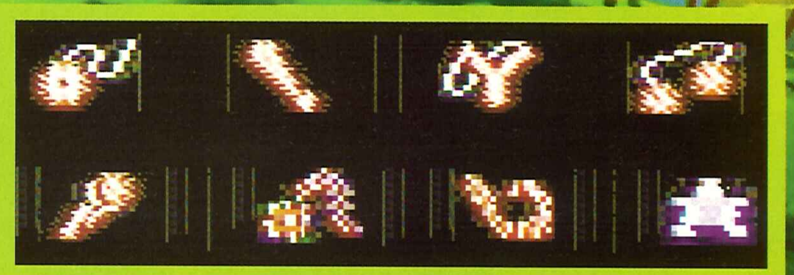


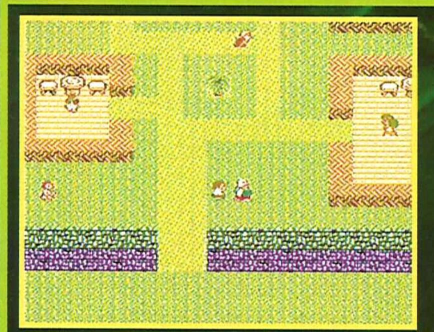
Esta isla se convertirá en un paraíso para los amantes de la aventura.



Equipaje

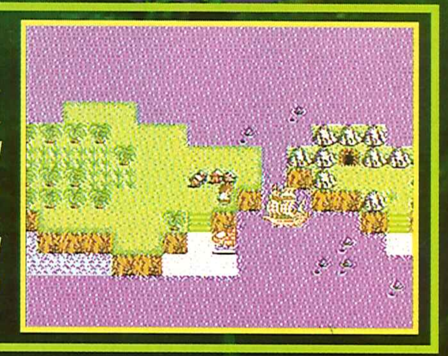
Al comenzar la aventura, Mike no tiene nada en su mochila. Pronto recibirá el Yo-yo mágico, y a partir de ahí deberá buscar la manera de ganar armas y hechizos. En las mazmorras aumentará su equipaje.





El exterior

En la superficie de la isla encontraréis poblados donde recibir información y pistas sobre el camino a seguir. Las entradas al interior de la isla y sus mazmorras están allí mismo. Por el exterior realizaréis la mayoría de los desplazamientos.



Habrá que conformarse

Por desgracia, la historia se repite, y juegos con un buen potencial de diversión se quedan reducidos al mínimo por falta de cuidado gráfico. Lo más destacable de este cartucho es su desarrollo aventurero y su facilidad para enganchar. Pero en el lado negativo están unos gráficos pobres y el extraño movimiento del protagonista, lo que, por desgracia, influye en la capacidad de diversión.

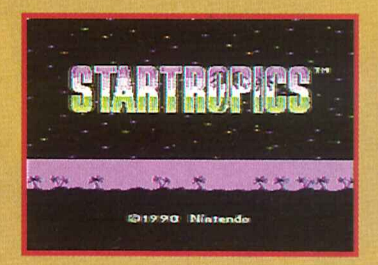
En algunos aspectos es bastante parecido a la segunda parte del «Zelda» de NES, y además su envolvente desarrollo lo hace bastante adictivo. Pero lo dicho, le falta chispa.

Teniente Ripley



Las mazmorras de la isla esconden muchas sorpresas. Fijaos en los círculos. Hay baldosas que al ser pisadas activan interruptores que pueden abrir cofres o puertas. Eliminar a todos los enemigos puede dar muy buenos resultados.

NINTENDO



AVENTURA
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 2

Gráficos — 68
Son muy simples. Podían haberse explotado más, aunque no sean lo principal en este tipo de juegos.

Música — 70
Bastante variada y apropiada, si bien no deja de ser un poco simplona.

Sonido FX — 70
Siguen la tónica de simpleza del resto del juego, aunque son variados y correctos.

Jugabilidad — 80
Se hubiera agradecido un mejor control del personaje y algo más de rapidez, pero en general resulta divertido.

Adicción — 82
Enganchará a los amantes del género, aunque tiene fases en que la dificultad puede desesperar.

Total — 73
Una aventura entretenida y divertida, pero con una escasa calidad técnica que repercute, por desgracia, en el control del personaje.

Lo Mejor
- Que los aventureros tienen una nueva oportunidad de mostrar su habilidad.
- La pila.
- ¡Otro juego de NES!

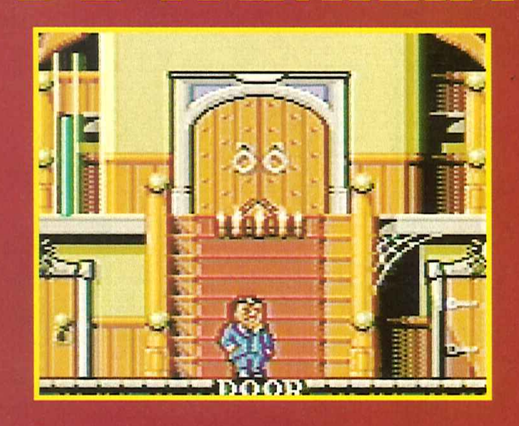
Lo Peor
- El control del personaje.
- Quedarse atascado en una fase de acción: lo bueno de estos juegos es atascarse en la investigación.

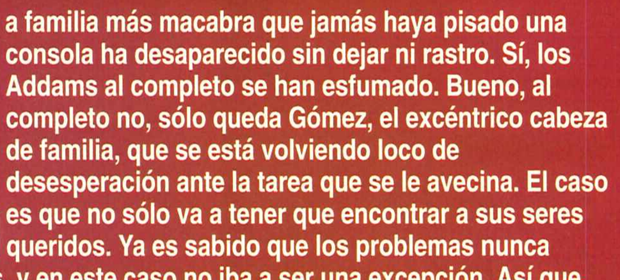
SEGA GAME GEAR

The Addams Family™



PROBLEMAS DE FAMILIA



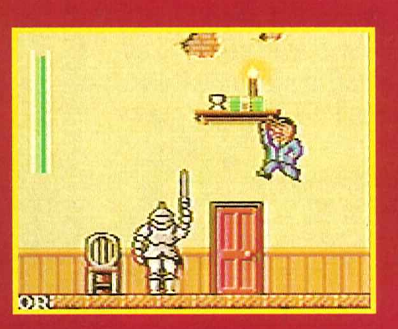


La familia más macabra que jamás haya pisado una consola ha desaparecido sin dejar ni rastro. Sí, los Addams al completo se han esfumado. Bueno, al completo no, sólo queda Gómez, el excéntrico cabeza de familia, que se está volviendo loco de desesperación ante la tarea que se le avecina. El caso es que no sólo va a tener que encontrar a sus seres queridos. Ya es sabido que los problemas nunca vienen solos, y en este caso no iba a ser una excepción. Así que Gómez, aparte de su complicada búsqueda, deberá conseguir el dinero necesario para pagar la hipoteca de su casa y no perder la mansión familiar.

Como ya te estarás imaginando, tú serás el encargado de solucionar todos estos problemas, porque en cuanto enciendas tu portátil te convertirás en el mismísimo Gómez Addams. Tu aventura comenzará en el tétrico jardín que rodea la mansión, para continuar explorando todos los rincones de la laberíntica casa. En ella te hará falta un buen cargamento de perseverancia y de paciencia, para revisar todas y cada una de las salas. Ten en cuenta que Morticia, la Abuela, Fétido, Wednesday o Pugsley pueden estar atrapados en los lugares más recónditos, y que no te va a ser nada fácil localizarles, así que ya puedes aplicarte en la tarea.

Además de recoger el dinero que encuentres a tu paso, te conviene recolectar todos los objetos que puedas, ya que algunos repondrán tu barra de energía y otros te vendrán muy bien en momentos claves (para hacer pociones, bucear, abrir puertas...). Y otro consejo: aunque te enfrentarás a esqueletos, fantasmas y otras criaturitas del Averno, no tengas miedo y salta sobre ellos para derrotarlos. Sólo así podrás salvar tu familia y tu casa de una tacada.






Para poder acceder al interior de la mansión, Gómez tendrá que conseguir la llave. ¿Adivináis quién la tiene?

Divertido, terrorífico y portátil

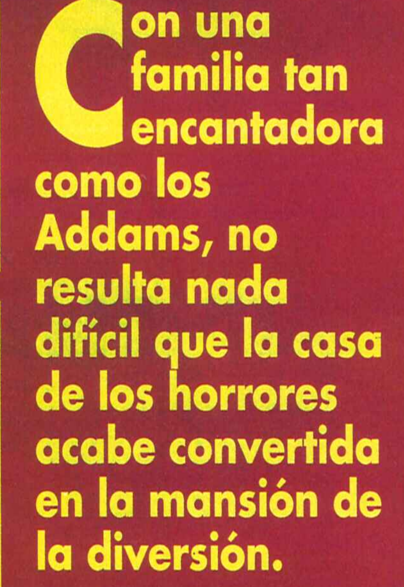
La familia más macabra del cine y la televisión no podía dejar de visitar la portátil de Sega. Y lo hace de la mano de una interesante, adictiva y completa aventura. En ella tendréis que saltar plataformas, enfrentaros a enemigos y conseguir determinados objetos, de tal modo que la mansión de los Addams se convierte en un laberinto pleno de jugabilidad y diversión.

Cruela de Vil





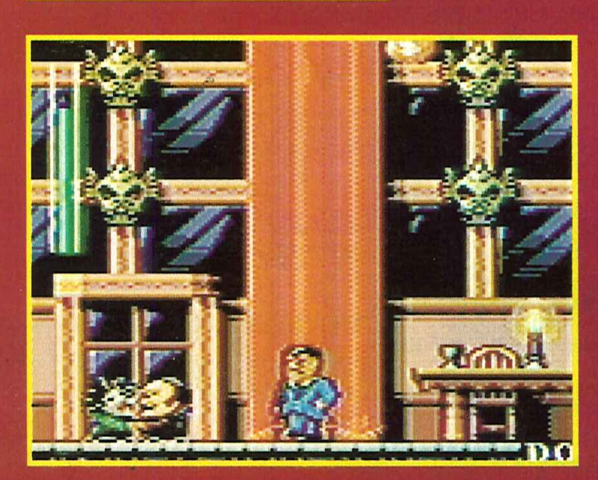


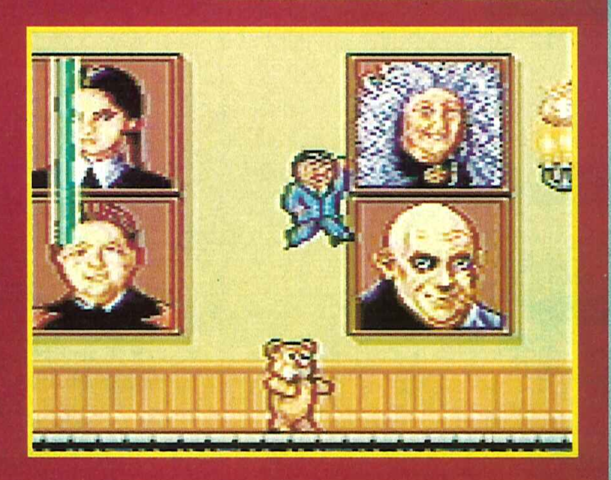


Con una familia tan encantadora como los Addams, no resulta nada difícil que la casa de los horrores acabe convertida en la mansión de la diversión.

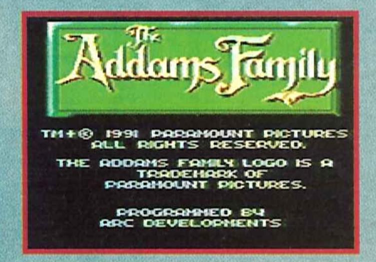








GAME GEAR



ARCADE
FLYING EDGE/OCEAN
A.R.C.

Nº jugadores: 1
Vidas: 10
Nº de fases: 1 mansión
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 78
La mansión derrocha variedad en sus decorados, pero el sprite de Gómez no es un dechado de agilidad.

Música — 82
No podréis evitar canturrear las melodías de la banda sonora, que aparte de pegadizas son amenas.

Sonido FX — 72
Un estridente chirrido suena cada vez que se reduce la barra de energía. El resto, en la misma línea.

Jugabilidad — 83
Gómez resulta sencillo de manejar y la adaptación de la aventura a Game Gear es bastante buena.

Adicción — 84
Un extenso cartucho, con los suficientes alicientes como para manteneros pegados a vuestra portátil.

Total — 81
Gómez Addams y familia aparecen en Game Gear con un cartucho divertido e interesante, que es fácil que guste a todo el mundo.

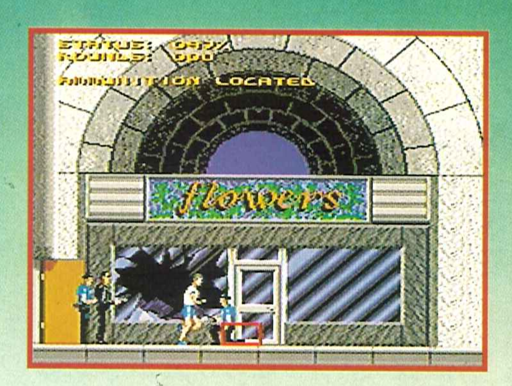
Lo Mejor
- Los protagonistas, los Addams, con lo que eso supone.
- Las vidas infinitas suponen un alivio, ya que el juego no es nada fácil.

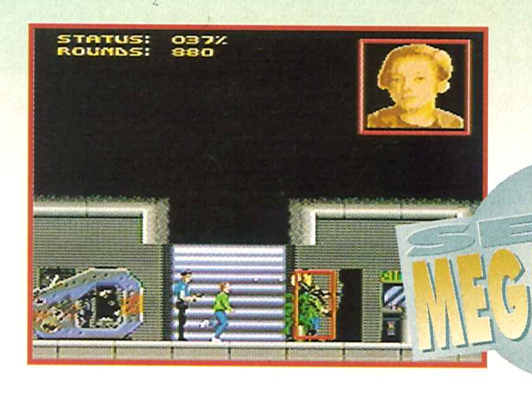
Lo Peor
- La poca agilidad y posibilidades de movimiento de Gómez.

LO MÁS NUEVO

T2

EL CARTUCHO FINAL





SEGA MEGA DRIVE





El día 29 de agosto de 1997 tres mil millones de humanos perecieron en un holocausto provocado por su propia inconsciencia. Aquellos que lograron sobrevivir hubieron de hacer frente a un medio totalmente hostil, dominado por una nueva raza. Su nombre: Cyborg.

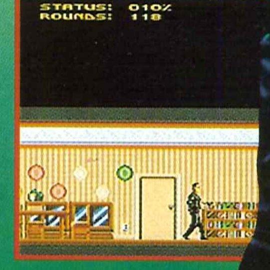
Para plantarles cara, los hombres crearon su propia organización comandada por John Connor. Pero los cyborg enviaron al pasado sus mejores creaciones de combate con un único fin: eliminar al líder de la resistencia en su edad adolescente y modificar así los hechos futuros. Tu misión, a los mandos de Terminator, será proteger al joven Connor de esta amenaza.

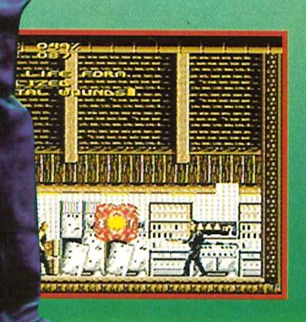
Una tarea bastante difícil, pues no sólo deberás hacer frente a un cyborg de última generación, llamado Temmil, prácticamente indestructible, sino también a muchos otros enemigos (policía incluida) e incluso al carácter díscolo del adolescente.

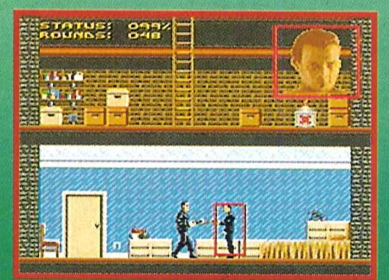
En cada una de las fases, tendrás que eliminar unos objetivos concretos si deseas seguir adelante en la aventura. Y tampoco estará mal que recojas el mayor número posible de armas, así como los diversos items que aumentarán la cantidad de disparos de que dispones o el tanto por ciento de tu salud.

Estas fases de arcade, con unos escenarios planos donde el scroll brilla por su ausencia, se combinarán con frenéticas persecuciones en moto por toda la ciudad, lo que constituye el mayor aliciente de «Terminator 2, the Judgment Day». Un lanzamiento para Mega Drive que, por cierto, no aparecerá solo, pues también saldrán al mercado las versiones para la ocho bit y la portátil de Sega, con la misma jugabilidad y calidad gráfica que la versión que aquí os presentamos.



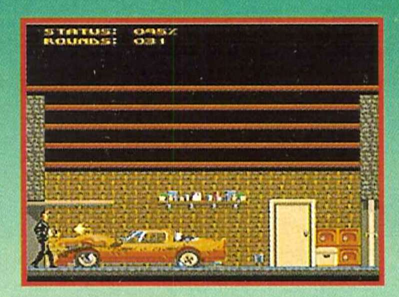


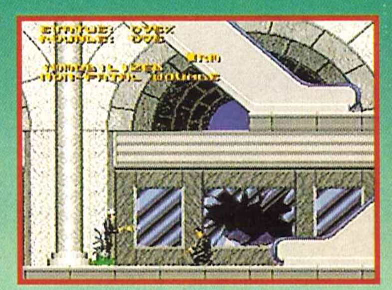


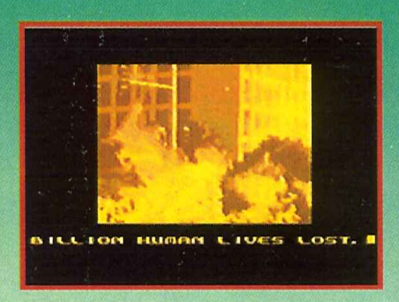




THE JUDGMENT DAY









Mucho título para tan poco juego

He aquí un cartucho con un buen desarrollo de la acción, cuyo protagonista va desplazándose de un lugar a otro a bordo de una motocicleta -las fases de conducción son lo mejor del juego-. Sin embargo, posee unos escenarios pobres donde los haya, y el plano de scroll (sólo hay uno) presenta unos gráficos carentes de volumen.

La jugabilidad, por otra parte, es buena, debido a la acertada combinación de acción con velocidad y habilidad. Aun así, los jugones empezamos a cansarnos de estos subproductos, que utilizan el tirón de un éxito cinematográfico para ofrecernos videojuegos de calidad bastante baja.

Boke





ARCADE
ACCLAIM
Flying Edge

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — 58
Volúmenes inexistentes, un solo plano de scroll e items molestamente pequeños para un juego de la 16 bit.

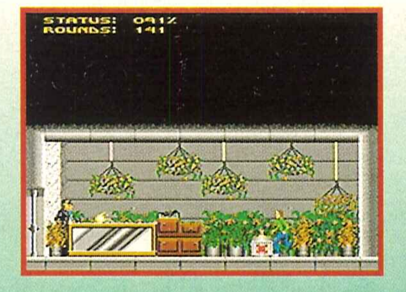
Música — 75
La buena música de rock que suena en todo momento se salva de la mediocridad general.

Sonido FX — 61
Un conjunto amplio de efectos de sonido, pero que no logran parecerse en exceso a los originales.

Jugabilidad — 67
Resulta medianamente divertido, sobre todo por la mezcla de fases de acción con otras de conducción.

Adicción — 65
El acertado desarrollo de la acción logra meterte en la historia, aunque la técnica decepciona un poco.

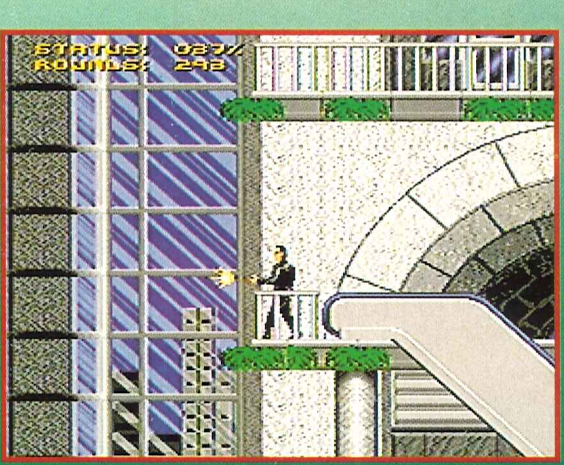
Total — 63
Después de cuatro años de existencia de Mega Drive, no se pueden lanzar juegos con estos gráficos, y menos con títulos de relumbrón.











Lo Mejor
- La música de rock guitarrero que acompaña perfectamente a un juego de acción.

Lo Peor
- Esos gráficos lamentables que no aprovechan en absoluto las cualidades de Mega Drive.

SUPER NINTENDO

SUPER WIDGET

APRENDIZ DE GUERRERO

El pequeño Widget es un extraterrestre cuya máxima aspiración es convertirse en todo un guerrero interestelar, para lo cual sólo le falta superar una auténtica prueba de fuego. Resulta que el malvado Ratchet se está dedicando a hacer el mal por la galaxia, y los mandamases de Widget le han encargado a él la misión de combatirle.

Encantado ante la oportunidad, emprenderá un peligroso viaje espacial que le llevará a recorrer doce lugares muy pintorescos: desde Vegi-Land o Blue Beach hasta el planeta de los Siete Colores o el del Agua, pasando por el castillo de Ratchet y la mismísima Luna. Por supuesto, su destino final será la guarida del "malo" de turno, conocida como Fum Flam Station.

Nuestro protagonista cuenta con una sorprendente habilidad: es capaz de adoptar diversas personalidades, gracias al viejo recurso del disfraz. Cada vez que consiga el ítem correspondiente, Widget se convertirá en un fornido apache, un superhéroe, un robot, un avestruz... Con ello, conseguirá que Widget pueda disparar a sus enemigos en lugar de pegarles puñetazos, y hará que no pierda la vida al recibir un impacto, sino simplemente el disfraz.

El resto os lo podéis imaginar. Plataformas y plataformas llenas de sorprendentes enemigos, algunas fases con un scroll horizontal que persigue al protagonista, enemigos finales muy duros de pelar, e items que incrementan el marcador y ascienden a Widget dentro del escalafón de los guerreros intergalácticos.

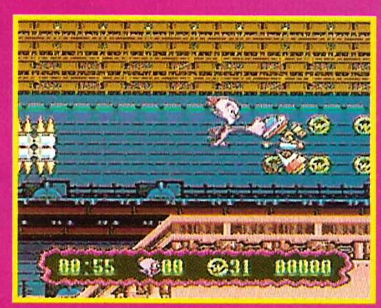
Ahora, sólo queda que te decidas a echar una mano a Widget para que acabe con el malvado Ratchet. Así podrá ver cumplido el sueño de su vida: convertirse en un paladín de la justicia.











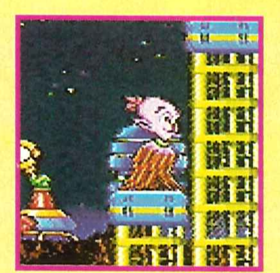




Y tú, ¿de qué vas?

Widget presenta la pasmosa habilidad de cambiar constantemente de aspecto físico, camuflándose bajo disfraces como los que os mostramos. Consigue el ítem correspondiente y sorpréndete transformándote en las más variopintas criaturas. Y además, se acumulan.








Una de camuflaje

Bajo el nombre de «Super Widget» se presenta un juego que promete ser muy espectacular. Cuenta con un llamativo y extraño protagonista (que posee la curiosa habilidad de cambiar de aspecto físico como quien se cambia de camisa), además de poseer infinidad de fases.

Pese a que estas cualidades hacen gala de una indudable carga de diversión y originalidad, bajo este caparazón se esconde un cartucho que no destaca por sus cualidades técnicas, y que puede llegar a hacerse un poco pesado si no sois unos incondicionales de las plataformas. Eso sí, no cabe duda que con este juego los más pequeños de la familia podrán disfrutar como enanos.

Cruela de Vil




SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
ATLUS
Zodiac Entertainment
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 75
Aunque se ha conseguido una loable variedad en los escenarios, éstos adolecen de escasa brillantez.

Música — 73
Las melodías no son nada del otro mundo, pero tampoco resultan molestas. Se limitan a acompañar.

Sonido FX — 69
Escasos efectos sonoros que se reducen a disparos y poco más, sin resultar demasiado contundentes.

Jugabilidad — 77
Resulta curioso y divertido ver cómo el protagonista se transforma, aunque resulte un tanto incontrolable.

Adicción — 78
El mayor aliciente del juego radica en los diferentes disfraces que utiliza el pequeño Widget.

Total — 76
Un juego de plataformas bastante normalito en su realización técnica, al que no se le puede negar sus dosis de originalidad.

Lo Mejor
- **Lo repetimos una vez más: los disfraces que utiliza Widget a lo largo de su aventura.**

Lo Peor
- **Que no se hayan sabido aprovechar al máximo las cualidades técnicas de los 16 bits de Nintendo.**



LA MAGIA DE UN NOMBRE

Si alguna compañía sobresale por encima de todas las demás a la hora de hacer arcades de lucha de gran éxito, ésa es SNK. Nos ha maravillado con juegos de la calidad de «Fatal Fury», «Art of Fighting», «World Heroes», «Tree Count Bout» y sus correspondientes continuaciones. Sus cartuchos se han versionado para las dieciséis bits levantando un montón de expectativas (no siempre resueltas favorablemente). El que ahora viene a añadirse a la lista de juegos estrella, es nada más y nada menos que «Art of Fighting 2», con sus 178 megas de desbordante acción.

El lacónico argumento del juego os llevará a una lucha sin cuartel en las zonas más peligrosas de Southown. Igual que en la primera parte, pero substancialmente distinto. En el modo historia, ya no estaréis limitados a Robert y Ryo, ya que podréis elegir a cualquiera de los ¡DOCE! luchadores que aparecen el juego, todos ellos con nuevas técnicas y un renovado aspecto físico. Hasta Yuri, la hermana de Ryo que fue secuestrada en la primera parte, participa en este desenfrenado arcade.

En cuanto a las opciones, a los tradicionales cuatro niveles de dificultad se les han unido otros tantos niveles de velocidad. Si subís a tope las revoluciones, la lucha se convertirá en un frenético baile de golpes en el que sólo podrán participar los reflejos más afinados. Y lo verdaderamente sorprendente es la posibilidad de elegir el idioma de los textos entre inglés, japonés y (increíble, pero cierto) español. No es que influya mucho en el juego, pero se agradece.

Con respecto a lo demás, poco que os pueda sorprender. Un sonido tan real que los golpes duelen, unos escenarios cuidadísimos, un zoom soberbio y espectacularidad a manos llenas. En definitiva, todo a lo que nos tiene acostumbrados SNK y todo lo que ya sabíamos de «Art of Fighting», sólo que con más luchadores, más magia y más acción que nunca.



EIJI KISARGI

Este ninja enmascarado odia a muerte al clan Sakazaki. Sus antiguas artes guerreras le convierten en un rival taimado y peligroso, capaz de barrer a cualquier luchador con uno de sus barridos mágicos. Atentos a la patada de Pegasus, puede realizarla desde gran distancia y es mortífera.

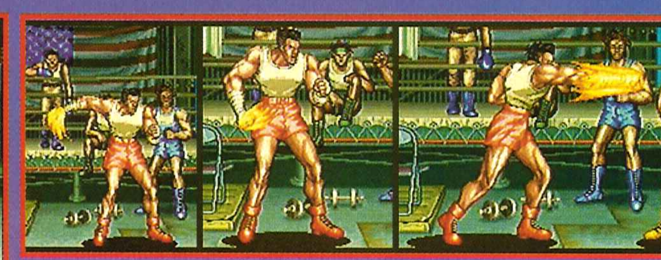






MICKEY ROGERS







Aunque su aspecto físico ha cambiado muy mucho, su estilo de lucha sigue eestando basado en el boxeo puro y duro. Un par de Upper Cut nuevos se encargarán de poner a prueba las mandíbulas de sus rivales.



MISTER BIG

Es el amo del crimen organizado en Southown. Este viejo conocido ha ganado una habilidad con respecto a su primera aparición: ahora puede saltar. Sin grandes alardes a la hora de realizar magias, es un enemigo muy poderoso.





TAKUMA SAKAZAKI









Es el padre de Ryo y ambos desarrollan el mismo estilo de lucha, con magias muy similares. Takuma es más fuerte que su hijo, aunque menos rápido. El que se deje cazar por su Shoran-kyaku, recibirá una buena ración de rodillazos.

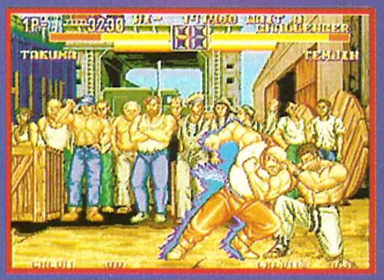


TEMJIN

Este enorme mongol basa la fuerza de su ataque en la lucha cuerpo a cuerpo. Si agarra a su enemigo, puede destrozarle con una de sus llaves voladoras. Puede lanzarse como un misil de un lado a otro de la pantalla.







LO MÁS NUEVO

JACK TURNER





Este camorrista barriobajero sigue siendo tan traidor como siempre. Sus sucios trucos dan tan buen resultado que no ha tenido que evolucionar demasiado para ser totalmente destructivo. Es un rival a tener en cuenta.

YURI SAKAZAKI



Es la secuestrada hermana de Ryo y realiza unas magias muy parecidas a éste. Su frágil apariencia oculta una enorme agilidad y una gran fuerza. Abofetea al rival como si se tratara de un niño mal educado.





JOHN CRAWLY




El piloto supersónico ha cambiado muy poco. Está seguro de sus fuerzas y le ha bastado con practicar un nuevo golpe para mantener su habilidad a la altura de las circunstancias.




KING





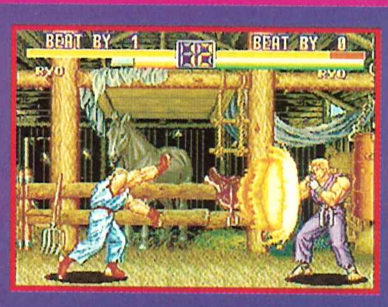
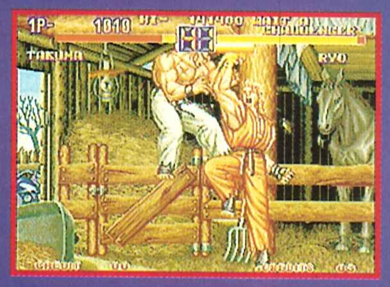

Sigue siendo una luchadora de armas tomar. Su poder reside en sus piernas y con ellas realiza dos golpes mágicos de gran fuerza y espectacularidad.

RYO SAKAZAKI



Poco ha cambiado Ryo con respecto a su primera aparición. Sigue manteniendo los golpes de siempre, aunque ahora es capaz de lanzar su Tiger Flame desde el aire. Es uno de los contrincantes más temibles.



ROBERT GARCIA







Robert no ha perdido ni una pizca de su elegancia. Sigue siendo un gran luchador que ha evolucionado poco en sus técnicas. Su único golpe nuevo es el Flying Dragon. Una poderosa patada que se realiza después de saltar en el aire.

LEE PAI LONG



El legendario maestro de Kempo usa su garra en todos y cada uno de sus golpes especiales. No ha cambiado gran cosa, pero sigue siendo rápido y peligroso.













Nuevo juego, nuevos bonus

Como en la primera parte, después de varios combates (cuatro en este caso) accederás a la fase de bonus, pudiendo elegir la prueba a realizar. Tu primer reto será tumbar un árbol de un sólo golpe, vigilando la barra de energía que sube y baja. La segunda prueba consiste en deshacerse de todos los camorristas que salen a tu paso en un tiempo límite. Y en la última, tendrás que realizar una poderosa onda contra el poste hasta derribarlo.





Todo un arte

Coger un cartucho, introducir 178 megas y llamarlo «Art of Fighting 2» no es suficiente para garantizar el éxito. Ahora, si ese cartucho incluye doce luchadores elegibles, infinidad de magias, escenarios completísimos y opciones de velocidad, idioma y dificultad, entonces tenemos que quitarnos el sombrero y reconocer que sí que es grande. Grande en opciones, grande en gráficos, grande en sonido y, sobre todo, grande en jugabilidad.

Personalmente, sólo me apasionaban dos juegos de lucha, uno era el ínclito «S.F II», y otro "Art of Fighting». Ahora tengo que dejar un hueco para este nuevo cartucho de SNK, que a golpe de joystick se ha ganado mi admiración.

Teniente Ripley

NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 12
Continuaciones: 3
Megas: 178

Gráficos — 95

El enorme tamaño de los sprites y la nitidez de los escenarios le sitúan entre lo mejor de Neo Geo.

Música — 93

Un perfecto concepto de lo que debe ser la música de un cartucho en cuanto a fuerza y ambientación.

Sonido FX — 94

Los luchadores no dejan de hablar un segundo y la contundencia de los golpes pone la carne de gallina.

Jugabilidad — 95

Los niveles de dificultad y velocidad y la facilidad de los golpes permiten una diversión a raudales.

Adicción — 95

Es imposible cansarse de él: doce luchadores, una ajustada dificultad y calidad para dar y tomar.

Total — 95

Con la salvedad de «Fatal Fury Special» éste es el mejor juego de lucha para Neo Geo. Para algunos, puede que lo supere.

Lo Mejor

- Doce luchadores sin limitación en el modo historia.
- Gran cantidad de golpes especiales.
- Enorme facilidad de manejo.

Lo Peor

- Sinceramente, no se me ocurre nada.

Listas de Éxitos

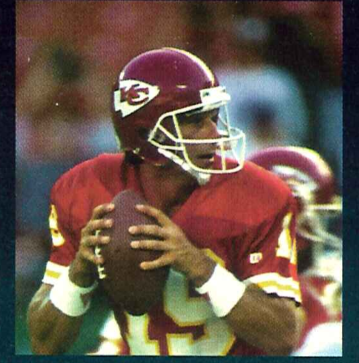
Ante la escasez de novedades de relumbrón que estos últimos meses podemos llevarnos a la boca, bueno será que citemos los juegos que, por méritos propios, están liderando nuestras afamadas listas. Fijaos bien en sus nombres: Sonic (por partida triple), Mario, Street Fighter, Fatal Fury, Jurassic Park y Zelda. ¡Casi nada!

La fuerza de Art of Fighting 2

A falta de títulos importantes para los 16 bits, la nueva joya de Neo Geo se ha convertido en la sorpresa más agradable de las listas de este mes. Nada más salir, se ha colocado en el 2º puesto detrás del intocable «Fatal Fury Special». Todo un récord. Como también lo es la segunda posición de las aventuras del simpático Kirby en la lista de NES. Ya iba siendo hora de que regresaran los lanzamientos fuertes para esta veterana consola, y de que un simulador de vuelo como «Turn & Burn» llegara a las listas de Super NES.



MEGA CD



Para los amantes del genuino deporte americano, la llegada del «NFL Football» a las listas del Mega CD supondrá una jugosa noticia. Pero para el resto...

1	(R)	JURASSIC PARK
2	(R)	Thunder Hawk
3	(4)	Sonic
4	(3)	Ground Zero Texas
5	(R)	Silpheed
6	(R)	Ecco The Dolphin
7	(9)	Dune
8	(7)	Prize Fighters
9	(8)	Batman Returns
10	(N)	NFL Football

GAME BOY

A la portátil de Nintendo ha llegado todo un campeón del mundo de la velocidad. Su nombre es Nigel Mansell, y sus bazas, un juego muy espectacular.

1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(R)	Super Mario Land 2
3	(4)	Jungle Book
4	(3)	Top Ranking Tennis
5	(R)	TMHT 3
6	(8)	Kirby's Pinball Land
7	(6)	Jurassic Park
8	(7)	Asterix
9	(R)	Batman Animates
10	(N)	Nigel Mansell

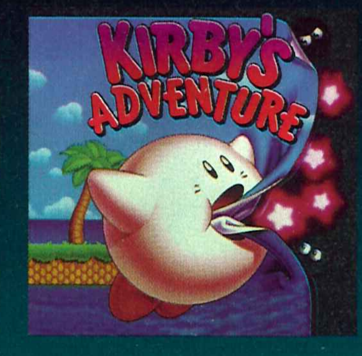
MEGA DRIVE



Aunque parezca una contradicción, un juego que se desarrolla en las profundidaes de la Tierra se ha situado en la parte alta de nuestra lista. Nos referimos a «Subterrania», un cartucho dedicado especialmente a los amantes de disparar sin cesar a bordo de una poderosa nave espacial. Quedaos con su nombre.

1	(R)	SONIC 3
2	(R)	Eternal Champions
3	(R)	Street Fighter II
4	(5)	NBA Jam
5	(4)	E.A. Soccer
6	(7)	Sonic Spinball
7	(6)	Aladdin
8	(N)	Subterrania
9	(8)	Toe Jam & Earl 2
10	(R)	NBA Showdown
11	(9)	Robotnik Mean...
12	(N)	PGA Tour Golf 3
13	(12)	Pink Panther
14	(11)	Castlevania
15	(13)	TMHT Tournament
16	(14)	Dune 2
17	(N)	Bubba'n Stix
18	(19)	Sensible Soccer
19	(17)	Jurassic Park
20	(R)	Mortal Kombat

N.E.S



Por fin los poseedores de una Nintendo 8 bits tienen algo que llevarse a la boca. Pero eso sí, algo que realmente vale la pena. Y es que este Kirby, pese a su pequeño tamaño, está dispuesto a competir con el mismísimo Mario.

1	(R)	MARIO BROS 3
2	(N)	Kirby's Adventure
3	(2)	The Return of Jocker
4	(3)	Asterix
5	(R)	Star Wars
6	(4)	Tiny Toons
7	(6)	Robocop 3
8	(7)	Battletoads
9	(N)	Megaman 4
10	(9)	Indy Heat

GAME GEAR

Parece que este mes las portátiles están decididas a competir a ver cuál de ellas es la más rápida. La de Sega, apuesta por las motocicletas con este estupendo «GP Rider».

1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Aladdin
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(6)	Micromachines
6	(N)	GP Rider
7	(5)	Land of Illusion
8	(10)	NBA Jam
9	(7)	Robotnik's Mean...
10	(8)	Ren & Stimpy

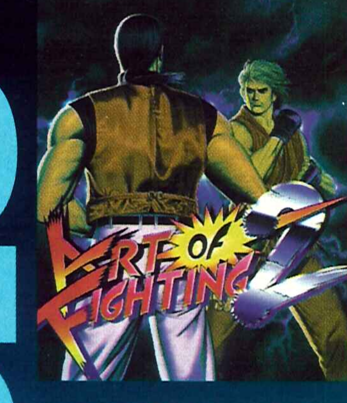
SUPER NINTENDO

No es habitual que un simulador de vuelo se asome a las listas de Super Nintendo, y por eso hay que aplaudir a este «Turn and Burn». Pero no penséis que todo será cuestión de despegar, volar y aterrizar, porque el avión que tendréis que pilotar es el famoso F-14 y con él tendréis que derribar un buen número de objetivos enemigos.



1	(R)	S.F.II TURBO
2	(R)	Clayfighters
3	(R)	Mario All Stars
4	(R)	NBA Jam
5	(R)	Final Fight 2
6	(R)	Star Wing
7	(9)	Rock`n Roll Racing
8	(7)	Empire Strikes Back
9	(10)	Equinox
10	(8)	Aladdin
11	(N)	Turn and Burn
12	(R)	Skyblazer
13	(N)	The Lost Vikings
14	(R)	The Young Merlin
15	(11)	Batman Returns
16	(15)	Dragon Ball Z
17	(N)	Metal Combat
18	(17)	TMHT Tournament
19	(N)	Art of Fighting
20	(N)	World Class Champ. Soccer

NEO GEO



En las consolas, aquello de "segundas partes no son buenas" no tiene sentido alguno. No tenéis más que echar un vistazo a este «Art of Fighting» que se ha situado en segunda posición.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(N)	Art of Fighting 2
3	(2)	Samurai Shodown
4	(R)	World Heroes 2
5	(3)	Fatal Fury 2
6	(R)	Super Side Kicks
7	(R)	Sengoku 2
8	(R)	Spinmaster
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM

La Master también se ha apuntado a eso de la velocidad, pero lo ha hecho con unos vehículos a los que no estamos habituados, los buggys. Y arrancan desde la séptima posición.

1	(R)	SONIC CHAOS
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Aladdin
4	(R)	Micromachines
5	(6)	Sonic 2
6	(5)	Land of Illusion
7	(N)	Buggy Run
8	(R)	Robotnik`s Mean ...
9	(R)	Streets Of Rage
10	(R)	Robocop Vs Terminator



Ya nos conoces.
Encontrarás los vídeos Manga en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.



P.V.P. 2.495 .-pts.

Disponible a partir del
4 de Mayo

Una magistral adaptación del MANGA de Yukito Kishiro. Editado en nuestro pais por Planeta de Agostini. Imprescindible.



P.V.P. 1.995 .-pts.

Disponible a partir del
18 de Mayo

MASAKADO, espiritu protector de Tokyo, sigue vigilante. No te atrevas a desafiarle.

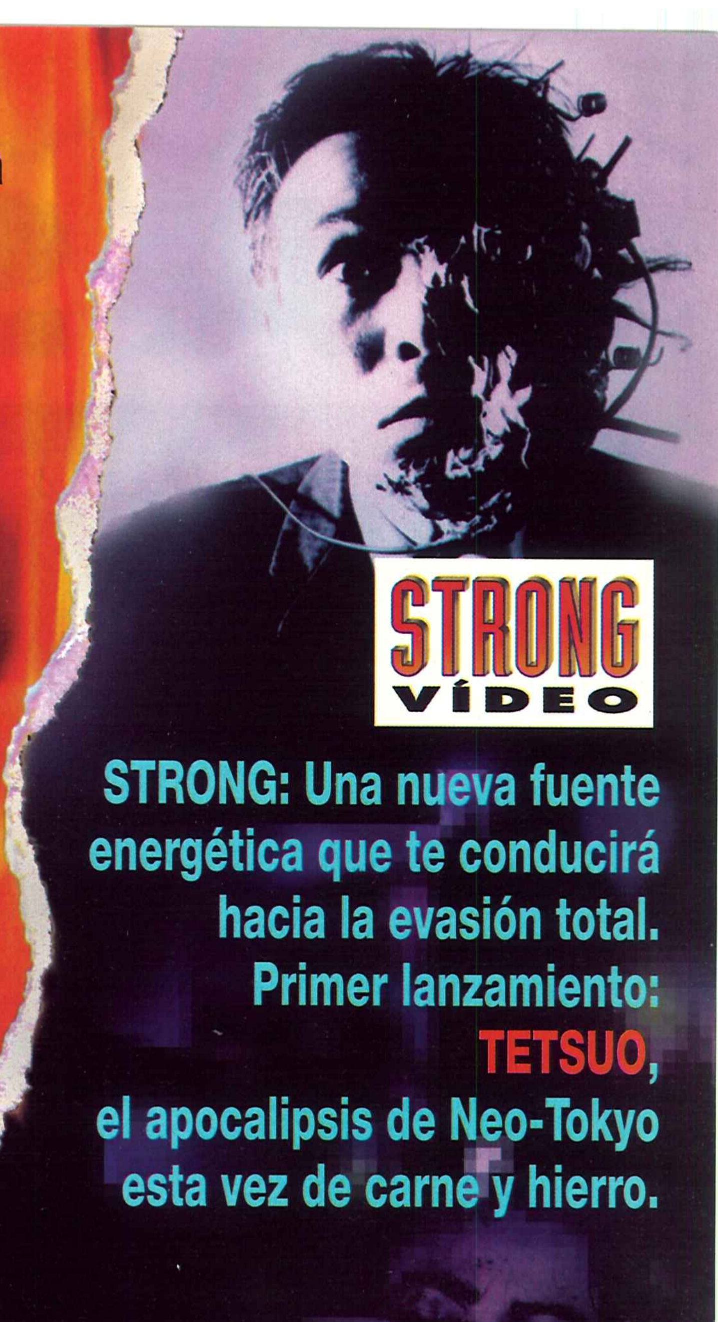
Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puño de la Estrella del Norte
- DominionTank Police Actos I y II
- Venus Wars
- Urotsukidoji
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police Actos III y IV
- Urotsukidoji II
- Judge
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City

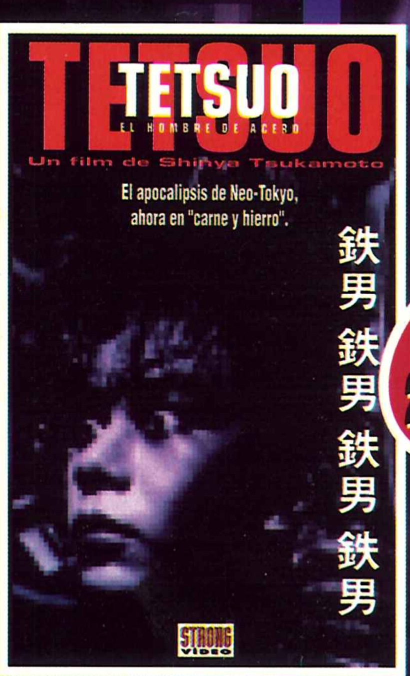
Aterriza ahora en el siglo 21

MANGA FILMS S. L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona
Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17





STRONG: Una nueva fuente energética que te conducirá hacia la evasión total. Primer lanzamiento: TETSUO, el apocalipsis de Neo-Tokyo esta vez de carne y hierro.





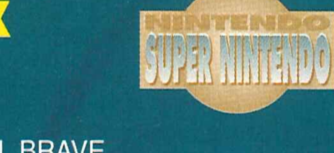
Disponible a partir del
4 de Mayo

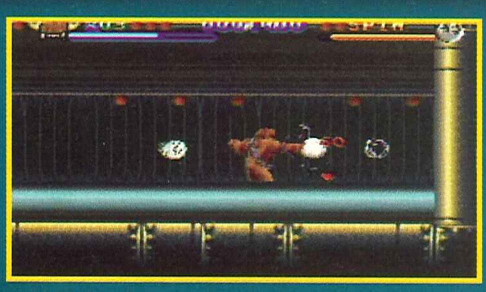


STRONG VIDEO es una marca de MANGA FILMS S. L.

LASERS

THE EMPIRE STRIKES BACK





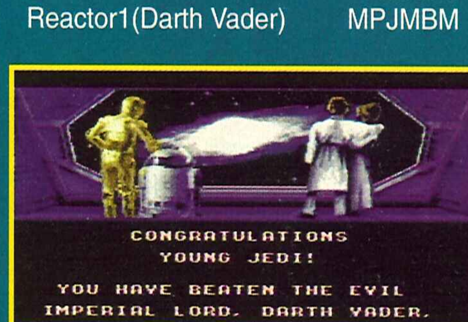
PASSWORDS :

- LEVEL EASY	
Hoth 1-b	CSPTNP
Hoth 1-c	WFBJIB
Hoth 3	NSRSCL
Hoth 2	WDWDWB
Rebel Base 1	WLJWDN
Rebel Base 2	WBWHRW
Rebel Base 3	BHRDHL
Hoth 3D	HMGPWJ
Asteroid Field	NCCGSP
Outside Walker	LDGLTJ
Inside Walker	LLJFBG
Dagoban 1	GLTTDJ
Dagoban 2	GJBHNF
Cloud City 1	MCDGRJ
Cloud City 2	RLMSWJ
Ughnaught Factory	PGPNMG
Carbon Freezing Chamber	NGMSJB
Approach on Cloud (3D)	MBRCGB
Reactor 2	SWPMSS
Reactor 1(Darth Vader)	GSMJRL

-LEVEL BRAVE	
Hoth 1-b	SSFJNP
Hoth 1-c	JRWNPL
Hoth 3	NLBJJF
Hoth 2	TCCPSJ
Rebel Base 1	HDPPLL
RebelBase 2	GTLCNP
Rebel Base 3	DGBDPL
Hoth 3D	RCWJMF
Asteroid Field	WWBGHF
Outside Walker	JRGRTD
Inside Walker	MDBNMR
Dagoban 1	PGBNGH
Dagoban 2	TNPSPL
Cloud City 1	DLPMMD
Cloud City 2	FSFMSR
Ughaught Factory	SHRBLW
Carbon Freezing Chamber	LNGPNN
Approach on cloud City (3D)	FCPDPC
Reactor 2	HPLSHJ
Reactor1(Darth Vader)	MPJMBM

-LEVEL JEDI	
Hoth 1-b	CCTLFR
Hoth 1-c	THNTLR
Hoth 3	MDWNDF
Hoth2	FHPSMN
Rebel Base 1	LFHWWB
Rebel Base 2	RBHNFC
Rebel Base 3	LQYSCH
Hoth 3D	GQTVDD
Asteroid Field	KCDFZK
Outside Walker	PNFDHJ
Inside Walker	SCWWFZ.
Dagovan 1	KCCVGJ,
Dagovan 2	RBQRWS.
Cloud City 1	QBTTXX.
Cloud City 2	FGTTVV
Ughaught Factory	ZGLKDV
Carbon freezing chamber	VVDQXC.
Approach on cloud city	YDHBQT.
Reactor 2	TNHJSK.
Reactor 1 (Darth Vader)	FVJXGH.





¿TE APETECE VER EL FINAL?
Pues basta con presionar en la pantalla del título A, B, A, B, A, B, A, B.



COOL SPOT

PANTALLA DE OPCIONES NUEVA:
Pulsa A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C en la pantalla de opciones y verás toda la ayuda que te puede brindar este truco.

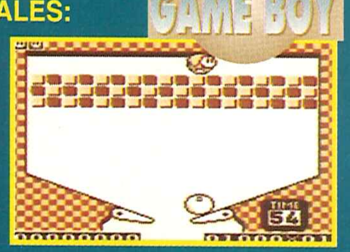
KIRBY'S PINBALL LAND

PARA JUGAR TODAS LAS FASES DE BONUS:
Presiona en la pantalla de presentación izquierda Select y B al mismo tiempo.

LUCHAR CONTRA TODOS LOS ENEMIGOS FINALES:
Haz lo mismo de antes, pero presiona derecha en vez de izquierda.

Damos las gracias a JOAQUIM DOMENECH MATES

NINTENDO GAME BOY



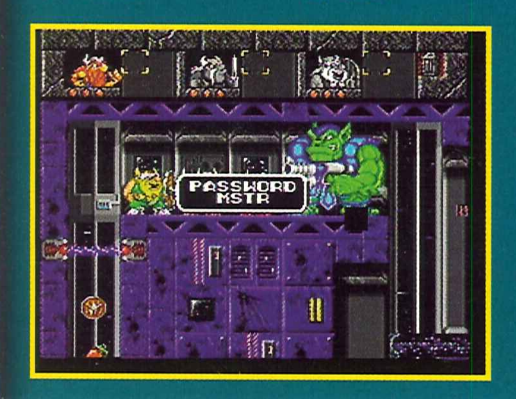
& PHASERS

THE LOST VIKINGS



PASSWORDS:

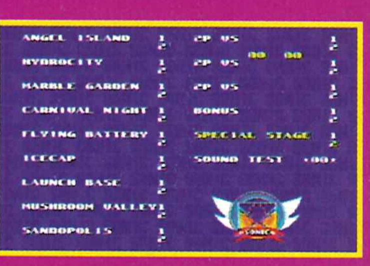
1.-GR8T
2.-TLPT
3.-GRND
4.-LLM0
5.-TRSS
6.-PRHS
7.-CVRN
8.-BBLS
9.-VLCN
10.-QCKS
11.-PHR0
12.-C1R0
13.-SPKS
14.-JMNN
15.-TTRS
16.-JLLY
17.-PLNG
18.-BTRY
19.-JNKR
20.-CBLT
21.-H0PP
22.-SMRT
23.-V8TR
24.-NFL8
25.-WKYY
26.-CMB0
27.-8BLL
28.-TRDR
29.-FNTM
30.-WRLR
31.-TRPD
34.-TFFF
35.-FRGT
36.-4RN4
37.-MSTR



SONIC 3

MENÚ ESPECIAL:
En la pantalla de SEGA, cuando comienza a aparecer SONIC, pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba. Ahora, en la pantalla en la que elegías entre START y COMPETITION, si pulsas con el pad de control hacia abajo, descubrirás una opción llamada SOUND TETS.



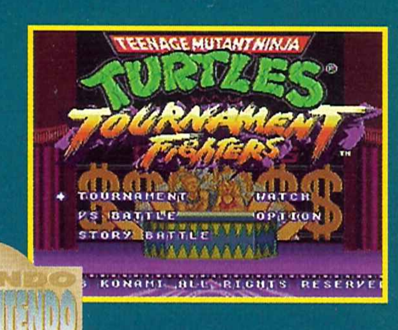




TURTLES TOUR FIGHTERS

10 CONTINUACIONES EN EL MODO HISTORIA:
Presiona en la pantalla del título B, B, A, A, X, X, X, X, X, X, X.

10 CRÉDITOS:
Presiona en el pad 2: B, B, B, A, A, A y luego 7 veces el boton X. Vé a la pantalla de opciones y podrás elegir 10 créditos.



STREET FIGHTER II

2 JUGADORES CON EL MISMO LUCHADOR EN LA OPCIÓN MATCH PLAY
En la pantalla de elección entre MATCH PLAY y ELIMINATION, presiona la siguiente secuencia en el pad 2: ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, Y, B y C.

SIN MOVIMIENTOS
Cuando aparezca el logotipo de Capcom, presiona la misma secuencia que antes pero en el pad 1. Si escuchas el grito de Chun Li " Ya Ta" es que tu truco ha tenido éxito. Ahora ponte a jugar y...



SEGA GAME GEAR

COOL SPOT

TENER INVULNERABILIDAD Y ELEGIR NIVEL:
Presiona abajo, L y R al mismo tiempo, y resetea el juego. Cuando aparezca el logotipo de Virgin, presiona select 30 veces y te encontrarás en un menú especial. Presiona A para activar las vidas, con lo que conseguirás invulnerabilidad. Luego, usa los botones L y R para elegir nivel, y presiona SELECT para comenzar. (¡No pulses START o volverás a empezar!).

NINTENDO SUPER NINTENDO

LASERS

NBA

POWER UP TURBO.

En la pantalla de "Tonight's Macht Up", presiona A, B o C cinco veces, y después mantén pulsados A, B y C (a la vez) hasta que el juego comience. Las palabras "Power up Turbo" aparecerán en el casillero de vuestro jugador y podréis realizar mates estratosféricos.





DEFENSA EXTRA FUERTE.

Espera a que aparezca la pantalla de "Tonight's Match Up" y presiona A, B o C cuatro veces, y posteriormente mantén pulsados los tres botones, A, B y C, hasta que comience el juego. En el casillero de vuestro jugador estarán escritas las palabras "Power Up Defense".

PARA JUGAR CON FAMOSOS.

En la pantalla que te preguntan si quieres introducir tus iniciales, contesta afirmativamente.

Coloca las dos primeras letras de los códigos que te ofrecemos a continuación, y selecciona la tercera letra pero SIN introducirla.

Presiona Start y el botón correspondiente para cada personaje simultáneamente.

Ahí va una muestra de algunos personajes con los que podrás jugar al basket:

Personajes	Códigos	Botón.
BILL CLINTON	A R K	A.
AL GORE	N E T	B.
TURNELL	M J T	A.
RIVEIT	R J R	B.
DIVITA	S A L	C.
AIR	D O G	A.
CHOW	C A R	C.

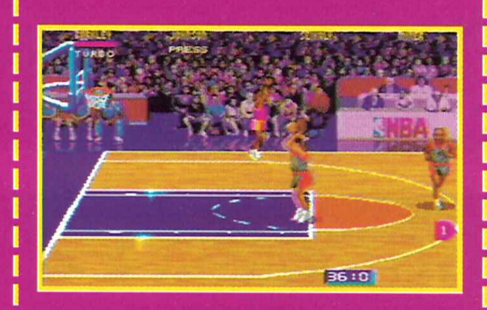






PORCENTAJE DE ACIERTOS.

Presiona A, B o C una sola vez en la pantalla de "Tonight's Match Up", y después mantén pulsados B y C hasta que el juego comience. Cada vez que tires, aparecerá una ventana en pantalla que indicará las posibilidades de éxito del lanzamiento.



AUMENTAR LA VELOCIDAD DEL JUEGO.

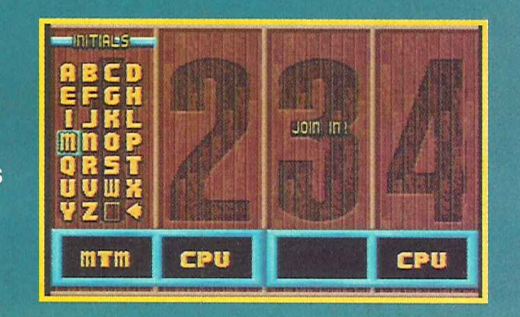
En la pantalla de "Tonight's Match Up" pulsa cualquier botón trece veces y luego aprieta B y C hasta que comience el juego. Tiene que aparecer la palabra "juice" antes de comenzar el partido.



& PHASERS

JAM

PARA JUGAR LA FINAL.
Introduce las iniciales MTM (gentileza de Miguel Torelli Marín) y el password ZSSPPQV5NVTZXV. Jugarás la final contra Phoenix y... ¡a por el anillo de campeón!





PARA JUGAR MÁS RÁPIDO.
En la pantalla de "Tonight's match up" pulsa trece veces cualquier botón y luego B+X. Mantén los botones presionados hasta el salto inicial. Aparecerá un mensaje en pantalla.

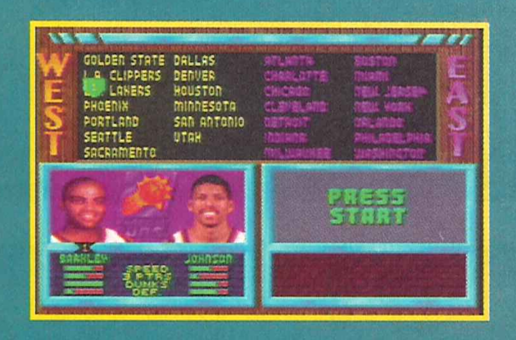




PARA VISUALIZAR EL PORCENTAJE. DE ÉXITO
En la pantalla de presentación de partido, pulsa cualquier botón y luego A + B + abajo hasta el salto inicial. Cada vez que lances, aparecerá una ventanita que te indicará las posibilidades de éxito.

PARA TENER LA MEJOR DEFENSA.
Pulsa cinco veces el botón A en la pantalla de partido, y la quinta mantenlo presionado hasta el salto inicial. Tu defensa se hará mucho más poderosa.







PARA REALIZAR MATES ESTRATOSFÉRICOS.
Pulsa en la pantalla de partido cualquier botón 13 veces y luego realiza rotaciones con el pad hasta el salto inicial. Agárrate, porque podrás "matar" desde el centro del campo.



LASERS & PHASERS

MICRO MACHINES



VIDAS INFINITAS:
Pausa el juego y realiza esta combinación: B, ABAJO, C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQ, ABAJO. Así, nunca morirás.



WOLF CHILD

¿QUÉ NIVEL QUIERES?:
Presiona en la pantalla de opciones: A, B, A, C, A y B, y no te sorprendas al oír el estallido que te confirmará que tu truco ha funcionado. Ahora, lo único que tienes que hacer es pulsar una de las siguientes combinaciones antes de comenzar a jugar:



Level 1	START
Level 2	B y START
Level 3	C y START
Level 4	B, C y START
Level 5	A y START
Level 6	A, B y START
Level 7	A, B, y START
Level 8	A, C y START
Level 9	A, B, C y START

SEGA MEGA CD

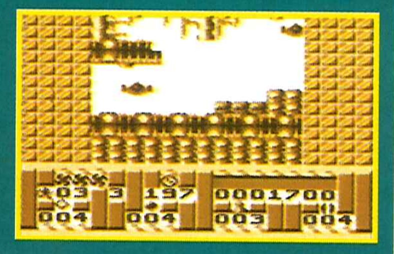
TURRICAN

NINTENDO GAME BOY

INVULNERABILIDAD:
En la pantalla de opciones pulsa esta combinación: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A y A. Aparecerá una opción especial ("CHEAT"). Elige esta opción y ponte a jugar.



SALTAR PANTALLAS:
Jugando ya en la opción "CHEAT", prueba a pulsar Start y luego Select y verás.



GRACIAS A JAVIER FERNÁNDEZ

UN SQUADRON

NIVEL DE DIFICULTAD MÁXIMO:
En la pantalla de opciones, sitúate para poder seleccionar nivel de dificultad. Pulsa al mismo tiempo en el segundo pad A y X. Ahora, con el pimer pad cambia de nivel hasta que encuentres " GAMER".



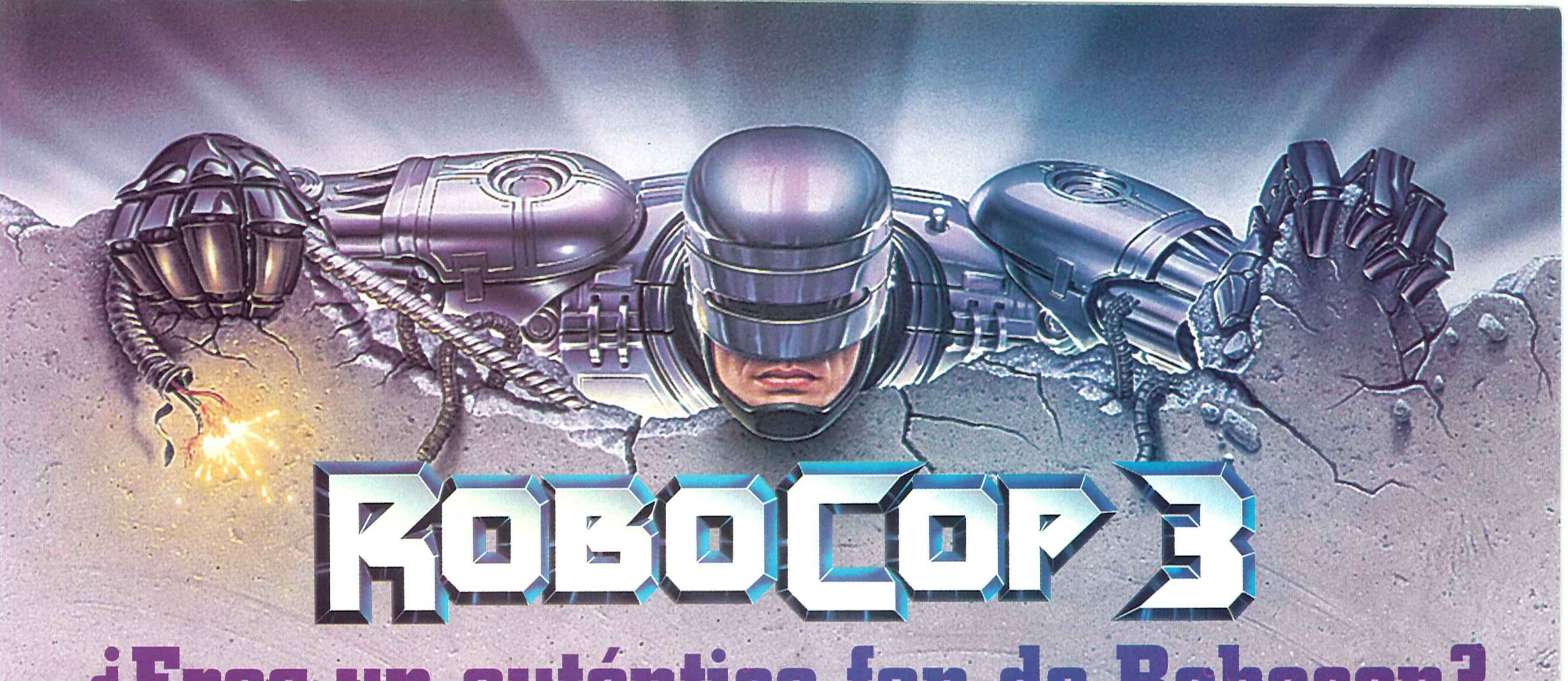
NINTENDO SUPER NINTENDO

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

DOS NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD:
En el momento en que aparezca el logo de Konami, presiona la siguiente combinación: cuatro veces IZQ, cuatro veces DRCHA, IZQ siete veces, DRCHA e IZQ. En la pantalla de opciones encontrarás dos nuevos niveles de dificultad.



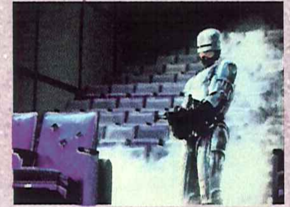
SEGA MEGA DRIVE



¿Eres un auténtico fan de Robocop?

Robocop te propone que averigües cual de estos fotogramas es el que pertenece a la película **ROBOCOP 3** (sólo uno). Si eres un auténtico consolero, lo tendrás más fácil y podrás ganar uno de estos tres estupendos televisores **SONY** de 14".....







Fotograma 1



Fotograma 2



Fotograma 3



Fotograma 4



Fotograma 5

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores que envíen el cupón concurso (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas, Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ROBOCOP 3

2.-Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Abril de 1.994 al 25 de Mayo de 1994.

3.-El sorteo se celebrará en Madrid, el día 7 de Junio de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Julio de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán TRES CARTAS que serán premiadas, cada una, con un televisor SONY de 14 pulgadas. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- El derecho al cobro de los premios caduca a los 3 meses de la publicación de la lista de ganadores, es decir, el 1 de Octubre de 1994.

6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: COLUMBIA TRI STAR HOME VIDEO y HOBBY PRESS S.A.







COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO & CIA. S.R.C.

CUPON CONCURSO
ROBOCOP 3

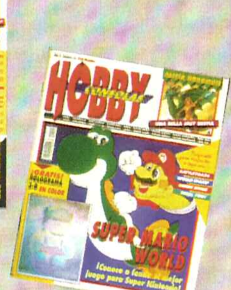
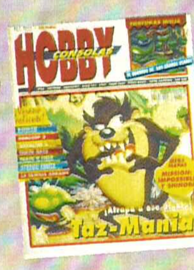
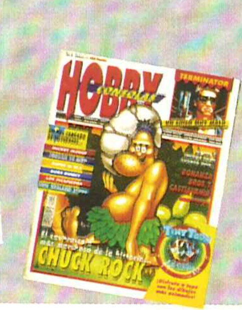
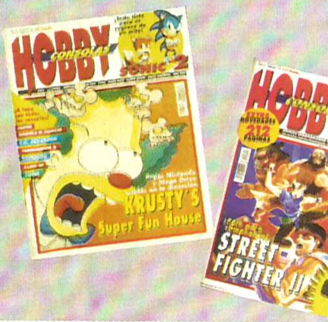
Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
....
Localidad ....
Provincia ....
Código Postal ....
Teléfono ....

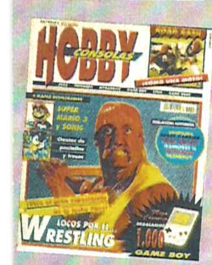
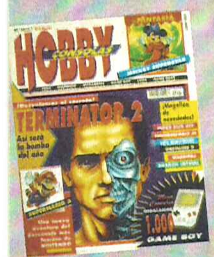
El Fotograma de ROBOCOP 3 es el número: ....

¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

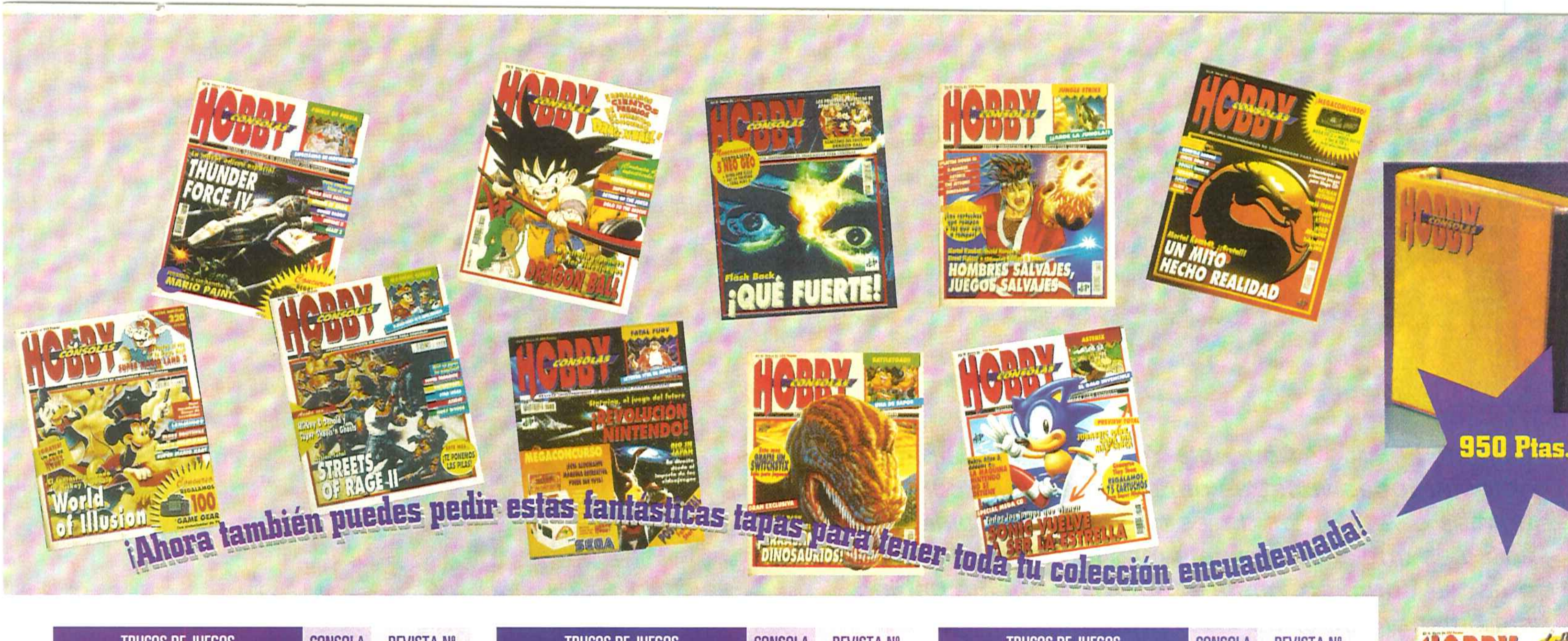
Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia



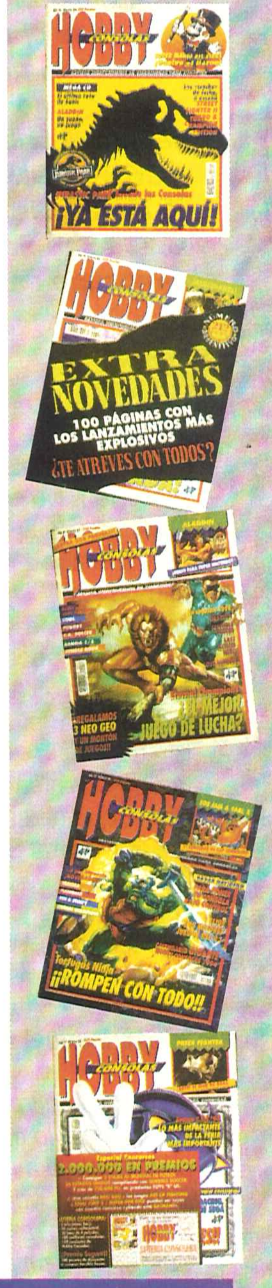






TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK'N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12





¿Qué tal, amigos? Aquí esta Yen un mes más para contestar todas vuestras dudas en relación con lo que más diversión os da, es decir, las consolas. Y la verdad es que cada vez sois más los que queréis contactar conmigo, hasta el punto de que ha habido un momento que entre tanta pregunta he llegado a creer que era el mismísimo Napoleón. Pero tranquilos, que fue sólo un ataque temporal. Así que, aun a riesgo de que mi estado físico-mental empeore, seguid escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

Desesperado

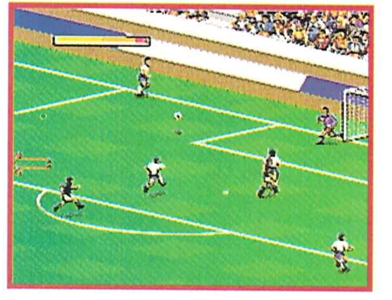


Buenos Bits, Yen. No es que esté desesperado porque me contestes esta carta, pero poco me falta. **1-** ¿Va a desbancar el Project Reallity a la Super Nintendo como hizo ésta con la NES? **2-** Ahora que ha salido «NBA Jam», ¿sigue siendo el mejor «Tecmo Super NBA»? **3-** ¡He oído que «Dragon Ball Z 2» no va a tener a Goku! **4-** ¿Merece la pena comprase juegos de 7.500 pts. como «Mario Kart», «Super Mario World», «Super Soccer» o «Super Tennis» o es mejor comprarse los nuevos aunque sean más caros? **5-** ¿Por qué el «Tecmo NBA» es tan caro?
José Manuel Alonso (Madrid).

1- Es un poco pronto para poder afirmar una cosa u otra. Lo cierto es que las nuevas tecnologías terminan desplazando a las antiguas, aunque la transición no se produzca de golpe y se vaya apreciando poco a poco. Resumiendo, a muy largo plazo es posible que ocurra.
2- Sí, para mi gusto. El «Tecmo» es basket de verdad y el «NBA» es espectáculo puro. Son muy divertidos los dos, pero diferentes. Tú eliges.
3- ¿Y tú te lo crees?
4- No sólo merece la pena, sino que son juegos muy buenos y si me apuras imprescindibles (sobre todo los de Mario). Fíjate, por debajo de ese precio está el «Zelda» y es una auténtica joya.
5- Pregúntaselo a Spaco.

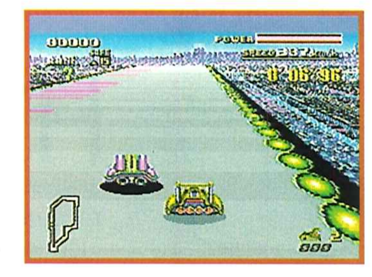
¿Diferencia de precios?

Hola Yen. Soy un chaval de Vizcaya con una Super Nintendo (como debe ser) que te quiere hacer unas preguntas. **1-** Dime un par de juegos de coches que no te aburran y que sean nuevos (que no sea el «Mario Kart»). **2-** ¿Qué calificación le darías al «Super Pang»? ¿Supera a la máquina? **3-** ¿Qué juego de basket te parece mejor, el «Tecmo NBA» o el «NBA Jam»? **4-** ¿El «E.A. Soccer» de Super Nintendo será mejor que el de Mega Drive?. **5-** ¿Por qué hay tanta diferencia de precio entre cartuchos de Mega Drive y de Super?
José M. Raya (Bilbao)



1- Ahí van dos: «Nigel Mansell» y «Rock'n Roll Racing».
2- Primero, no ha salido en España ni parece que vaya a salir. Segundo, no es como la máquina, ya que no permite dos jugadores simultáneos. En todo caso, mi nota rondaría el 75.
3- Esta pregunta ya la he contestado un montón de veces con su correspondiente explicación. Yo me quedo con «Tecmo NBA».
4- Tiene algunas cosas mejores que la versión Mega Drive y otras peores. Pero da igual, porque sigue siendo el mejor simulador de fútbol.
5- Si te fijas se están igualando las tendencias... al alza.

Un juego para la Super



Hola Yen. Soy un chico de catorce años que acaba de comprarse una Super Nintendo y al que le gustaría que le respondieras esta carta cuanto antes. Bueno, ahí van mis dudas: **1-** No sé qué juego comprarme para mi nueva Super Nes. Dime algo acerca de «Zelda», «F-Zero» y «Super Ghouls'n Ghost». **2-** Me han dejado el «Zelda» de Game Boy, y cuando ya tengo todos los instrumentos y estoy dentro del huevo no sé qué hacer. **3-** He visto el alucinante «Art of Figthing 2» en algunas recreativas. ¿Lo sacarán para Neo Geo? **4-** ¿Cuántas partes de «Bola de Dragón» hay para Super NES? **5-** ¿El «Zelda» de Super Nintendo está traducido?
Christian Rubia Toledo (Granada).

1- *Los tres son buenos juegos. Del «Zelda» te diría que es casi imprescindible. El «F-Zero» está bien, pero para un juego de coches yo me quedaría con «Mario Kart». Y «Super Ghouls'n Ghost» es un juego difícil y largo, que si ya te gustaba en recreativa, en Super NES te entusiasmará.*

2- *El huevo es un laberinto. Tienes que conseguir la lupa e ir a la biblioteca, donde te desentrañarán el camino a seguir en el interior del huevo.*

3- *Por supuesto que sí, y es hasta posible que salga para tu consola de la mano de Sunsoft.*

4- *La primera no ha salido en España, y es un juego de rol con los textos en japonés, ocho megas y unos gráficos simples aunque efectivos. Luego hay dos más de lucha, «Dragon Ball Z» (16 megas) y «Dragon Ball Z 2», también de 16 megas, que estará en abril en la calle en versión pal.*

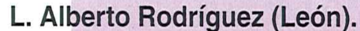
5- *Por desgracia, está en inglés.*

Muchos megas no implican mucha calidad





Hola Yen, tengo una Master y también unas dudas que espero me resuelvas pronto: **1-** ¿Qué indica el número de megas de un juego? ¿Para qué sirven? **2-** ¿Cuál es el máximo número de megas que puede tener un juego para Master? **3-** ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: «Aladdin», «F-1», «Road Runner», «Robocop Vs Terminator» u «Ottifants»? **4-** ¿Sacarán el «Sonic 3» en la Master?
L. Alberto Rodríguez (León).



1- *Indica la cantidad de información que tiene el juego. Es una medida informática. Un ejemplo simplón: un libro con muchas páginas tiene más información que un libro con pocas. Claro, que también depende de lo bien que se hayan aprovechado las "páginas".*

2- *Ocho.*

3- *«Aladdin» es un gran juego, pero va dirigido a un público muy joven y resulta facilón. Me quedaría con «Robocop Vs Terminator» (acción) y «Ottifants» (plataformas). Si quieres uno de coches muy divertido y a dobles, piensa en «Micromachines».*

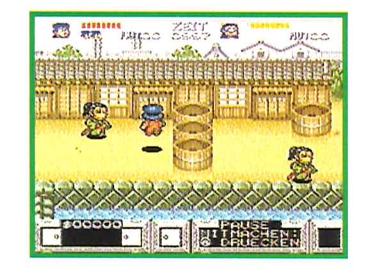
4- *Pues en principio no. Sega lanzó para Master «Sonic Chaos», que como sabes no apareció para Mega Drive, con la idea de que fuera el tercer Sonic para esta consola.*

Amante de la aventura

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Super Nintendo y una Game Boy. Me gustaría que me respondieras a unas dudas que tengo. **1-** ¿Saldrá el «Maniac Mansion» para Super Nintendo y Game Boy? **2-** ¿Va a salir alguna aventura gráfica para estas dos consolas? **3-** ¿Qué le puede pasar a la Game Boy al ponerle un juego pirata? **4-** ¿Es cierto que el Project Rallity costará alrededor de 30.000 pesetas?
José Maria Canz (Cádiz)

1- *Pues no es probable, sobre todo en el caso de Game Boy.*

2- *Si te refieres a aventuras gráficas al estilo de las de PC, tengo que decirte que no. Hay variaciones que en el fondo son el mismo sistema de juego, como el caso de «Young Merlin». En un futuro tendrás títulos como «Shadowrun» (que no termina de salir en nuestro país), «Mystical Ninja 2», «Lufia» o «Madara 2», todos para Super Nintendo, que lograrán que no seas capaz de soltar el pad si te van las aventuras. En Game Boy tendrás que conformarte con «Zelda» y la saga de «Mystic Quest».*



3- *Que no te funcione el juego, en el mejor de los casos, o que tengas problemas con la máquina, en el peor.*

4- *Eso dicen, pero de aquí a que salga cualquiera sabe.*

Simultaneando

Hola, soy un viciado de Mega Drive que tiene unas dudas: **1-** ¿Pueden jugar dos simultáneos al «Battletoads» de Mega Drive? **2-** ¿Cuál es el mejor juego de basket para Mega Drive? **3-** ¿Qué hay sobre el Mega PC? **4-** ¿Qué sabes del «Eternal Champion +»? **5-** ¿Qué hay del «Dragon Ball» de Mega Drive? **6-** ¿Pueden jugar dos simultáneos al «Lethal Enforces» y al «Jungle Strike» de MD?
El viciado mallorquín.

1- *Sí.*

2- *Ahora mismo la cosa está entre «NBA Jam», muy divertido, y «NBA Shodown», un simulador puro de basket.*

3- *Nada de nada, por lo menos en nuestro país.*

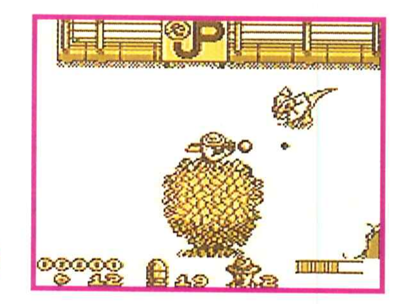
4- *Que ha quedado fuera de los planes de Sega y nos quedamos sin él.*



5- *Que saldrá en junio, tendrá 16 megas, lo distribuirá Bandai y es bastante parecido a las versiones de Super Nintendo.*

6- *No.*





Cuestión de portátiles

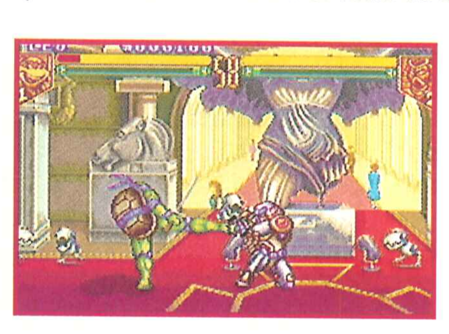
Hola Yen. Para empezar, soy un tío de La Coruña al que le encanta esta genial, única y fantástica revista. Para continuar, tengo unas cuantas dudas: **1-** ¿Qué me aconsejas para Game Boy:«Asterix», «Jurassic Park» o espero a «Wario Land»? **2-** ¿Existe algún complemento para ver la Game Boy en color? **3-** ¿Qué juego de coches me recomendarías para Game Boy? **4-** ¿Qué tal está «Speedy Gonzales»? **5-** ¿Cuál crees que es mejo: Game Gear o Game Boy?
Un Consolero Desconocido (La Coruña).

1- El «Super Mario Land 3» saldrá aproximadamente en junio/julio. Para suavizar la espera, te recomiendo que escojas cualquiera de los otros dos. Cada uno en su estilo son muy buenos.
2- Existe un adaptador llamado Super Game Boy que te permitirá ver los juegos de Game Boy en la televisión a través de la Super Nintendo. Podrás dar a los juegos cuatro colores.
3- «F-1 Grand Prix».
4- Está bien. Es un divertido juego de plataformas, bastante original y variado.
5- Cada una tiene sus ventajas e inconvenientes. La Game Gear es en color y posee iluminación propia; la Game Boy no tiene luz ni color, pero es más pequeña y fácil de transportar, y gasta menos pilas que la portátil de Sega. Ambas tienen un montón de buenos juegos, aunque algunos para Game Gear tienen el defecto de ser conversiones directas de Master, que no terminan de encajar en pantalla.

A trastazo limpio

Hola Yen, me llamo Aaron y tengo una Super Nintendo rodeada de preguntas: **1-** ¿El «Skyblazer» es tan guay como parece? **2-** ¿Cuál es más chulo: «Dragon Ball Z 2» o el «T.M.H.T Tournament Fighters»? **3-** ¿Cuándo sacarán el «Mortal Kombat 2» para Super? **4-** Quiero comprarme algún juego de basket, ¿cuál me recomiendas?
Aaron Ruiz (Granada).

1- Pues sí, es guay y difícil, aunque con un poco de paciencia y los passwords te será imposible despegarte de él. Mezcla acción, plataformas y magia, aderezados con una gran calidad técnica.
2- Depende de si te apasiona «Dragon Ball» o no. Los dos son grandes juegos de lucha, pero con características diferentes. El «Tournament Fighters» es más parecido a un «S.F.II», mientras que el «D.B.Z» mantiene el estilo de la serie: combates largos con pocos enfrentamientos cuerpo a cuerpo.



3- Si todo va bien, en septiembre viviremos otra especie de "Mortal Monday".
4- Espectacular, «NBA Jam» (hasta 4 jugadores simultáneos); simulador puro, «Tecmo NBA».



El increíble Hulk

Hola Yen, me llamo Aurelio y me gustaría que me respondieras a estas preguntas referentes a Mega Drive. **1-** ¿Qué juegos de fútbol van a salir este verano? **2-** ¿Y de arcade y lucha? **3-** ¿Es recomendable comprarse el adaptador de cuatro jugadores teniendo el «FIFA Soccer» y el «NBA Jam»? **4-** ¿Qué tal está el juego «Hulk»? ¿Cuántos megas tendrá? **5-** ¿Saldrán «Clayfighters», «Dead Dance» y «Rock'n Roll Racing» para Mega Drive?
Aurelio "El Pulpi" (Zaragoza).

1- Si haces un repaso a las páginas de esta revista, seguro que te empiezan a sobrar juegos. Con el Mundial en puertas, nadie quiere perder la oportunidad de sacar un nuevo juego de fútbol. La licencia para el juego oficial se la ha llevado U.S. Gold con «World Cup Soccer'94».
2- «Street of Rage 3», «The Hulk» y «Dragon Ball Z» como títulos seguros.



3- Por supuesto que sí, lo que pasa es que para jugar al «FIFA Soccer» de E.A. necesitas el adaptador propio de E.A, mientras que «NBA Jam» funciona con el Segatap.
4- Promete convertirse en uno de los títulos más fuertes de Sega para comienzos del verano. Es un juego de acción y porrazos que contará con la nada desdeñable cifra de 16 megas.
5- Pues por el momento no, pero ya sabes que la esperanza es lo último que se pierde.

Goku en la Mega Drive



Hola Yen, me llamo Paco y tengo una Mega Drive y el Mega CD 2. **1-** ¿Cuándo va a salir «Dragon Ball» para mi consola? ¿Y el de Mega CD? **2-** ¿A cuál se va a parecer más, al «Dragon Ball Z» o al «Dragon Ball Z 2» de Super NES? **3-** ¿Qué será mejor, la Saturn o el Mega CD? **4-** ¿Para cuándo el «Eternal Champion Plus»?
Paco Rey (Madrid).

1- El de Mega Drive sale en junio, y no se sabe nada sobre un posible «Dragon Ball» para CD. Lo que sí es probable es que para la Mega 32 salga el «Dragon Ball» de las recreativas.
2- Con algunas diferencias, es más parecido al primero.
3- Hombre, la Saturn será una consola de 32 bits, mientras el Mega CD usa la estructura de dieciséis bits de la Mega Drive.
4- Esta ampliación del «Eternal Champion» se ha salido de momento de los planes de Sega. En una palabra, no es probable que aparezca ni a corto ni a largo plazo.

En la variedad está el gusto

Hola Yen, me llamo Roger y tengo una Game Gear, una Super Nintendo, una Mega Drive y un Mega CD. Quisiera hacerte estas preguntas: **1-** ¿Qué juego para Mega CD te comparías: «Sonic CD», «Jurassic Park» o «Batman Returns»? **2-** ¿Cuándo saldrá a la venta en España el «Dragon Ball Z 2» de Super? **3-** Aparte de «S.FII», «Clayfighters», «Mortal Kombat» y «Dragon Ball», ¿qué otro juego de lucha hay para la Super? **4-** ¿Para cuándo el «Fatal Fury 2» de Super en España? **5-** ¿Qué tal es el «Young Merlin»?

Roger Piqueras (Barcelona).

1- Cualquiera de los tres es buenos, pero me quedo con «Jurassic Park».

2- En junio disfrutarás de sus 16 megas.

3- «T.M.H.T Tournament Fighters» es de los mejores. Dentro de los regulares, tienes «Tuff'E Nuff» y «Fatal Fury».

4- Para junio.

5- Ideal para los amantes del darle al coco. Al estilo de las aventuras gráficas de PC.



Un tambor muy juguetón

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Mega Drive, muchos juegos, el fantástico «Sonic 3» y unas dudas que, por favor, quiero que me respondas: **1-** Estoy ultra-desesperado: en el «Sonic 3», en Carnival Nigth, hay una especie de tambor que sube y baja al ritmo de los saltos. No sé cómo llegar abajo y sé que no hay otra ruta. ¿Me puedes decir cómo se pasa? **2-** ¿Para cuándo «Dragon Ball» de Mega Drive? **3-** ¿Qué consolas tienes? ¿Cuáles son las mejores en tu opinión?

Fernando Martínez (Gerona).



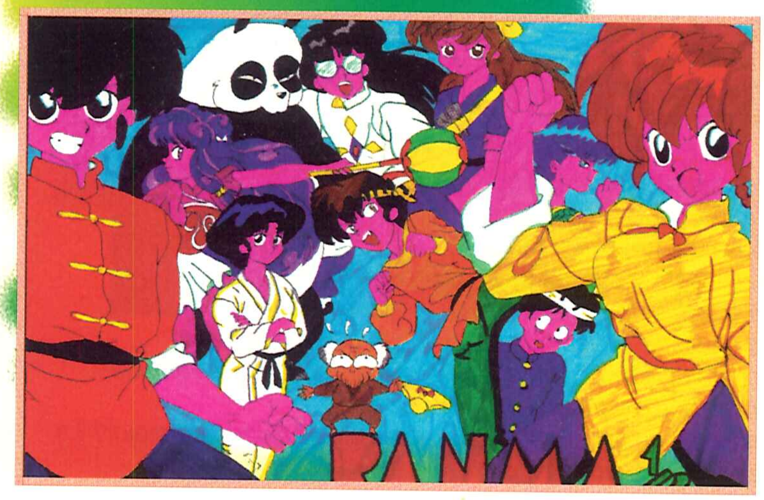
1- Ya veo que sois muchos los que tenéis este problema. Tengo que reconocer que yo mismo pasé por el mismo trance. La solución es tan sencilla que dan ganas de tirarse de los pelos. El tambor no se mueve al saltar, sino al mover el pad en la dirección del movimiento. Vamos, que lo único que tienes que hacer para pasar es presionar arriba cuando suba el tambor y abajo cuando baje. De este modo, su desplazamiento se irá ampliando y podrás pasar por debajo.

2- Si echáis un vistazo a las primera páginas de este número, encontraréis toda la información que deseáis sobre esa joya llamada «Dragon Ball», y que saldrá en junio.

3- Tengo consolas de las que ni siquiera has oído hablar. ¿La mejor? La que me divierta en cada momento.

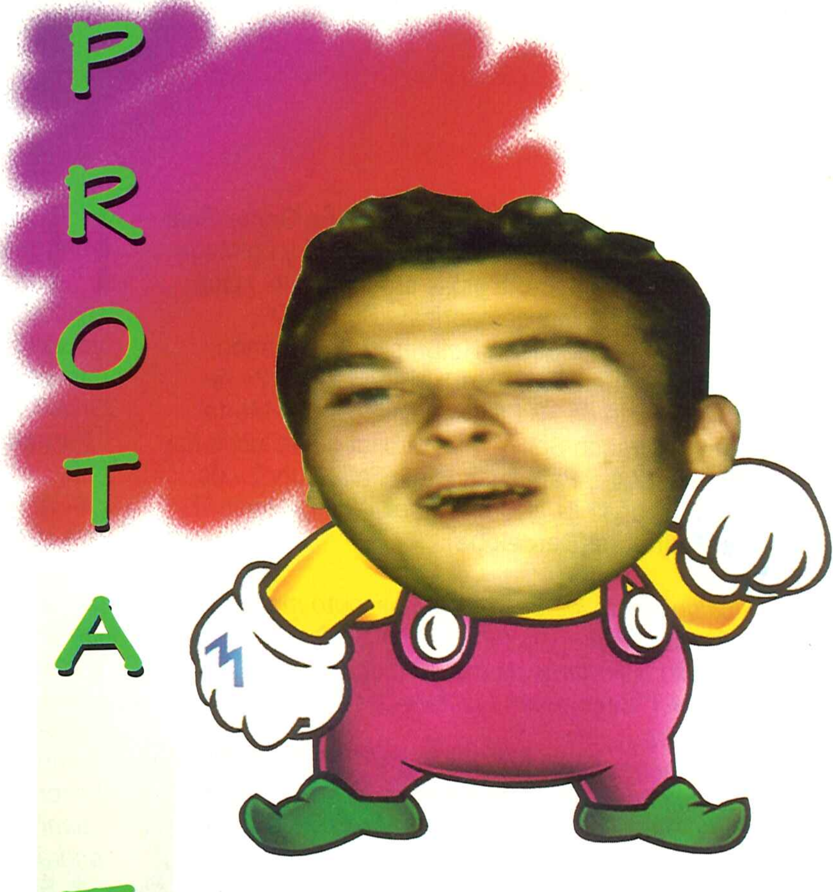
¡Qué Locura!

EL DIBUJO DEL MES



Fabián Roldán Rincón (Valencia) se confiesa un enamorado de Ranma y su pandilla. Y la mejor manera de demostrarlo era dedicándole un dibujo tan cuidado y lleno de color como éste. A seguir así, Fabián.

PROTA TÚ



Ángel Piña Serrano (Madrid) cometió el error de dejarse fotografiar por un ¿amigo?, y el resultado ha sido éste que veis. No se puede decir que el colega Ángel haya salido muy agraciado, pero lo hemos arreglado colocándole en el pellejo del nuevo "héroe" nintendero Wario. El gesto de "que-te-pego-leche" es una anticipo de lo que le espera a José, el fotógrafo.

Er Pantallazo

MUTI-MEGA

Conoce a fondo la nueva máquina de Sega

MUTI-LANDO AL MULTI-MEGA.

A pesar de lo que publicamos en la portada del número anterior, Sega, definitivamente, no va a sacar ninguna nueva máquina «mutimedia» que responda al nombre de «Muti-Mega».

Las dudas en la «mutinacional» nipona se han mantenido hasta el último momento, pero con el fin de acallar todo posible rumor, un irresponsable de esta compañía manifestó en declaraciones en exclusiva a Hobby Consolas: "Quita, quita, con el Multi-Mega ya tenemos bastante".

Y aunque somos conscientes de que la... "noticia" se le escapó a más de uno, no tenemos más remedios cervantes que reconocer nuestro gran pantallazo, rectificar a tiempo y hacer un merecido "mutis por el mega".

Desmentidos todos los rumores

SONIC NO SE CAMBIA DE BANDO

1	(R)	MA
2	(R)	The
3	(R)	Ast
4	(R)	Tiny
5	(R)	Sta
6	(R)	Rob
7	(R)	Bat
8	(R)	Sha
9	(R)	Ind

Siguiendo con la moda impuesta el mes pasado por esta redacción de mezclar constantemente la velocidad con el tocino, las churras con las merinas y el culo con las témporas, decidimos incluir a Sonic en la lista de súper éxitos de... N.E.S. ¡Toma ya! ¡Así de chulos somos nosotros!

Y es que en plega vorágine de "pantallazos", los duendecillos de la redacción nos colaron un gol por toda la escuadra y nos pusieron al héroe de Sega ni más ni menos que ¡como mayor símbolo representativo del espíritu de la 8 bits de Nintendo!

Afortunadamente y a pesar de lo publicado, las cosas siguen estando como deben estar: Sonic en sus Sega y Mario en sus Neo Geo... ¿o no era así esto?

LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	G. Ultraman	L. A.Heroe	H. Alone 2
N.E.S.	Home Alone	Top Gun	G. Foreman
Game Boy	World Cup	L. A.Heroe	Darkman
Mega Drive	GunShip	Talamits Adv.	Winter Olimpics
Master	M. O. Daknes	Alien Storm	Aztec Adventures
Game Gear	Factory Panic	Wood Pop	Psychic World

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Javier Fernán Quintana (Madrid), Pedro Cruz (Barcelona), Iván Villaverde (Mallorca), Roberto J. Claros (Murcia) y Pedro Benítez López (Gerona).

OTRO PROTA TÚ



Gonzalo Bermejo (Madrid) se ha convertido en el nuevo protector del barrio. Su cara de aburrmiento demuestra a las claras que no hay rival capaz de oponérsele. ¿Será porque se parece a Sonic Blastman?

LA MASCOTA DEL MES

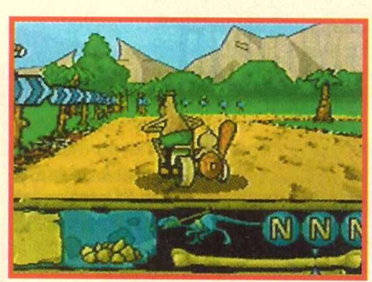


Gracias a F. Adrián Blanca (Gerona) Hobby Consolas estrena mascota un mes más. No podéis negar que nuestro amigo se ha esmerado.

EL COCHECITO ¡LERÉ!, ME DIJO ANOCHE ¡LERÉ!

En el reportaje de "Racing Games" del mes pasado ofrecimos -en exclusiva, por supuesto-, las pantallas "variadas" de un cartucho llamado «Cochecito Leré». Pues ahora completamos la noticia diciendo que el juego consistirá en una frenética carrera en la que, a bordo de un coche de bebé marca «Jané», deberás recorrer -empujado por tu madre o tu hermana mayor-, los jardines más famosos del mundo: el Retiro, el Parque Güell, el de la Fuente del Berro... La banda sonora correrá a cargo del conocido grupo infantil Onda Vaselina y su calificación moral será para menores de dos años y medio.

Bromas aparte, rectificamos un nuevo "pantallazo". En la página 30 del pasado H.C. a las imágenes del «Chuck Rally» de Mega CD, y del «Crash'n Burn» para 3DO, les cascamos el nombre de «Cochecito Leré», y nos quedamos más anchos que largos. Pero, repetimos, todo fue un error del que estamos muy arrepentidos... ¡que estos títulos son para tomárselos muy, pero que muy en serio!

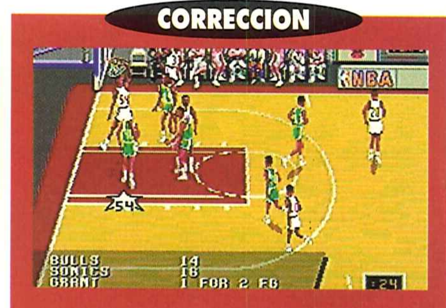


Chuck Rally- MEGA CD



Crash & Burn - 3DO

CORRECCION

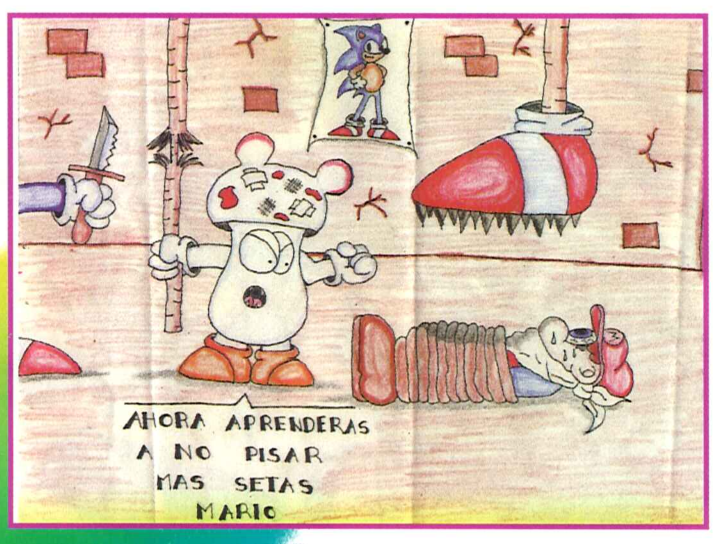


MENOS VELOCIDADES, NBA SHOWDOWN

En el último párrafo del comentario de «NBA Showdown», nuestro consolero redactor Boke comentaba la opción de elegir (palabras textuales) "... hasta cinco velocidades de juego". En realidad se refería a las modalidades que ofrece, pues este cartucho sólo tiene una velocidad. Sin duda, se hizo un "cacao mental", confundiéndose con «NBA Jam».

Y es que no se puede comentar un juego tras la comida del viernes... que luego pasa lo que pasa... ¡que se confunde la velocidad con el modo! ¿o era el tocino?

¡Qué Locura!



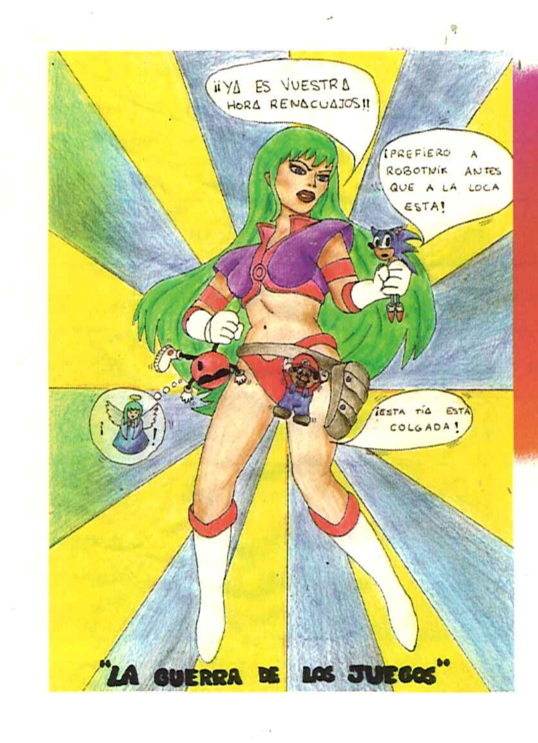
Daniel Sánchez L.
(Baleares)

Joaquín Iglesias P.
(Asturias)





Santiago Agustí Piles
(Valencia)



Alberto Molina Jiménez
(Málaga)

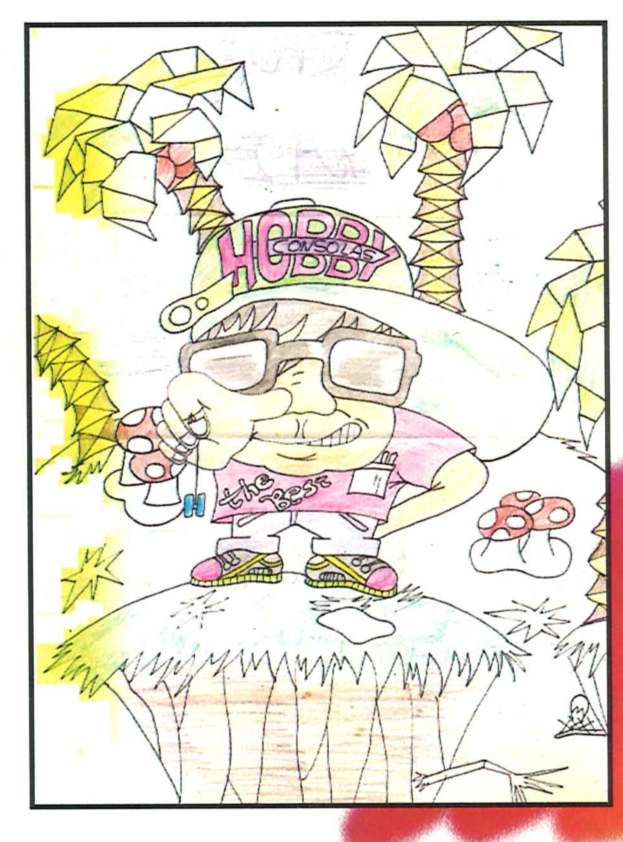
Pablo Sánchez
Barraca
(Madrid)





Alejandro Villar
(Córdoba)



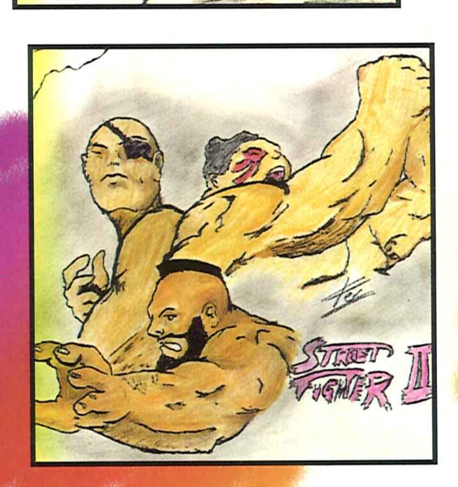


José Cruz Clemente S.
Baracaldo (Vizcaya)

Alex Ladrón Araña
(Pamplona)



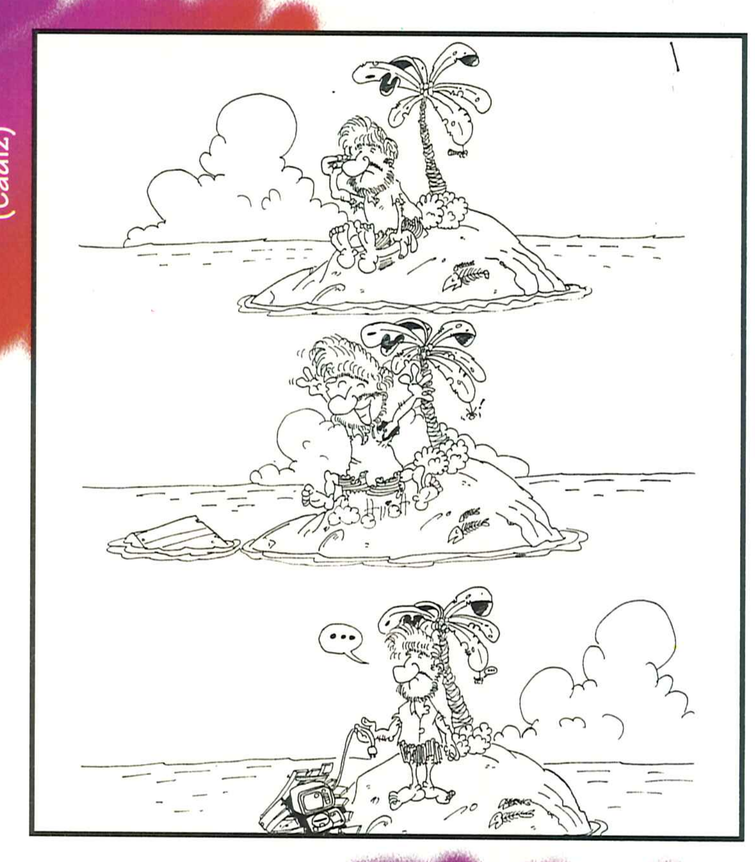
Eduardo Pañeda M.
(Bilbao)



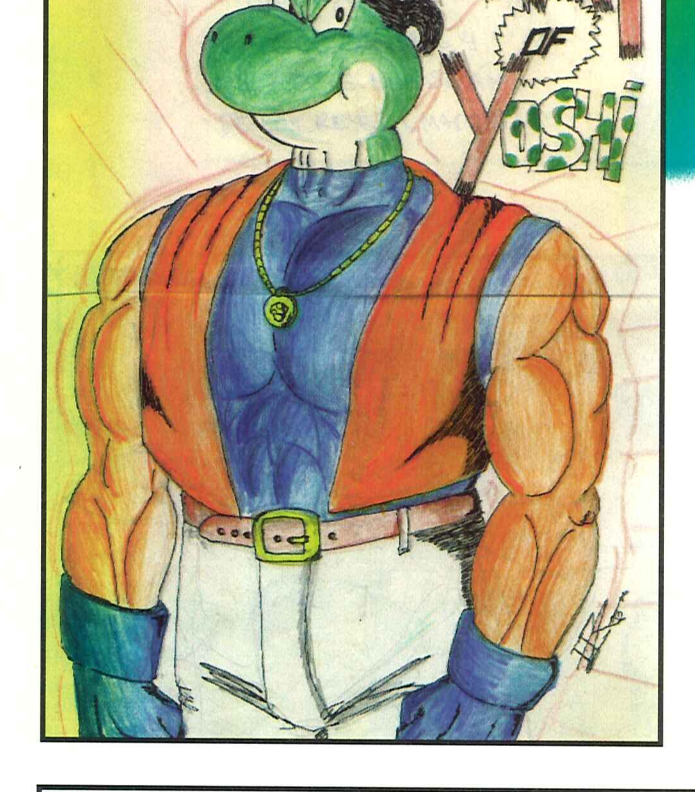
Fernando Gaite
(Madrid)



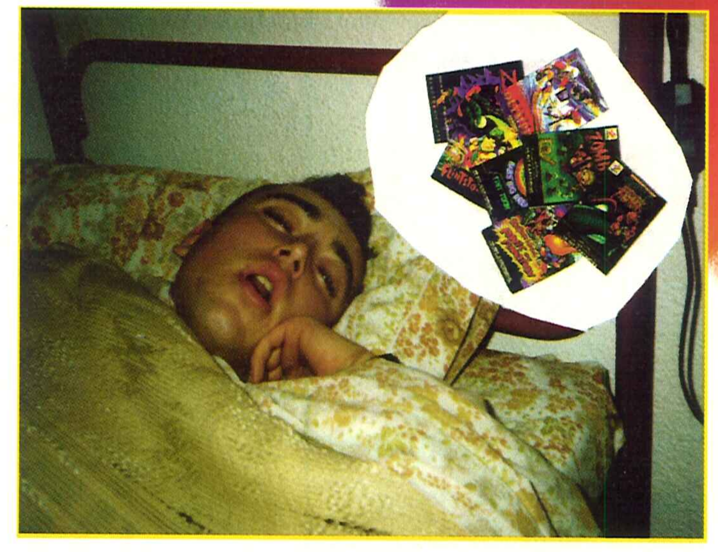
Adrián Pareja Ortiz (Cádiz)

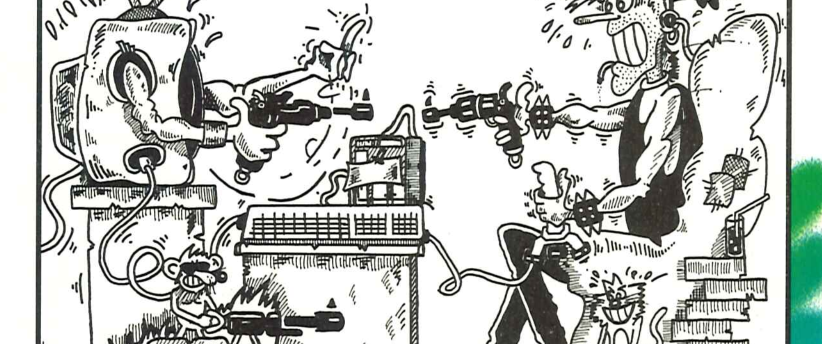


Isidro Lucuix Ruiz (Sevilla)



Eli González Gasent (Valencia)





Manuel Molero Aguilocho (Sevilla)



Darío Castaño Lata (Asturias)

TRIBUNA ABIERTA

Como era de suponer, el tema propuesto este mes no ha motivado ningún tipo de división de opiniones. En general todos lo tenéis -lo tenemos-, bastante claro: los videojuegos son carísimos. Y lo malo es que todos somos igualmente conscientes de que la situación tiene difícil solución, al menos a corto plazo.

Por esta razón, y sabiendo que lo que aquí se diga no va a conseguir que aumente ni en una décima la media nacional de 3 cartuchos al año -el que cae en el cumpleaños, el de Reyes y el que se compra a base de mucho ahorrar y ahorrar-, nos queda un único recurso: **EXIGIR** a las compañías que nos ofrezcan juegos auténticamente **DE CALIDAD**. A partir de ahora deberíamos tomarnos todos el tema muy en serio. Nosotros, Hobby Consolas, vamos a ser los primeros en hacerlo.

3-11-94 ¡Alberto Martínez 12 años!

Tema HOBBY CONSOLAS (tribuna abierta)

¿Qué opinas del precio de los cartuchos? Alberto

Bueno yo tengo la Mega Drive y la game Boy. Para la Mega Drive están saliendo juegos nuevos de 24 megas (Eternal Champions) que valen mucho como el Sonic 3, NBA Jam, Street fighter II... Ahora los juegos están muy caros porque estamos en crisis y los padres (algunos) están en el paro como el mío. Mi madre trabaja pero gana muy poco para comprarme un juego. Hemos tenido que pagar mucho ahora porque ha venido la luz mucho dinero y del agua y mi madre gana poco entonces le queda poco, y ese dinero lo gasta en comida y ropa.

Hay que bajar más el precio de las ofertas como el Sonic 3.9900 pts en oferta, bajarla a 8.590 pts y el Eternal champions igual.

El Aladdin en Mega Drive si le bajara el precio lo compraría mucha gente porque

Alberto Martinez. 12 años. Arroyo de la Miel (Málaga)

"Ahora los juegos están muy caros porque estamos en crisis y los padres (algunos) están en el paro, como el mío. Mi madre trabaja, pero gana muy poco para comprarme un juego. Hemos tenido que pagar mucho ahora porque ha venido la luz y el agua y mi madre gana poco, entonces le queda poco y ese dinero lo gasta en comida y ropa.

Al «Aladin» de MegaDrive, si le bajaran el precio lo compraría mucha gente porque el juego está muy chulo, pero vale 9.900 pts. Si se bajara a 7.990 pts, por lo menos yo me lo compraría y si todos los juegos de 9.900 costaran 7.990, mucha gente los compraría".

Xavier Eguskiza Algorta (Bizkaia)

"... me parece una auténtica vergüenza el precio de algunos juegos de Mega Drive.

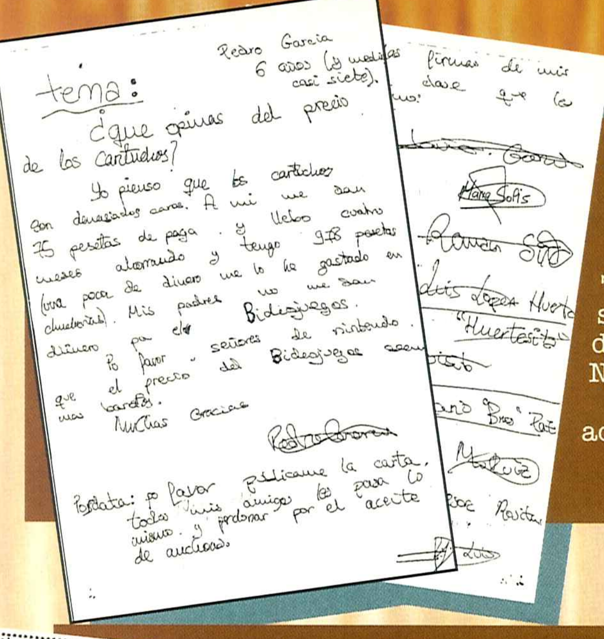
...Cuando vi el precio del Sonic 3 en El Corte Inglés me quedé atónito: ¡12.900! Es demencial que tengamos que pagar casi 13.000 pelas por un juego.

...Así no me extraña que la gente alquile tantos juegos. Yo no alquilo juegos ya que me gusta tener mis propios juegos, pero como sigan subiendo pienso alquilar juegos, porque casi no merece la pena comprarse uno".

Oscar F.X. Mostoles (Madrid)

"Lo que creo es que aunque el precio de los cartuchos es muy elevado, es lo que tienen que costar.

...Por otro lado, si lo pensamos un poco, hay gente que se llega a gastar un dineral en un juego mientras hay niños en el mundo que mueren de hambre todos los días. Somos tan sumamente consumistas que nos preocupa más si va a salir tal o cual juego que el que nos estemos cargando el planeta. Las consolas y los juegos están bien para divertirse, pero no para obsesionarse y gastarse todo el dinero. Propongo que una parte de lo que ganen en videojuegos lo donen para los niños del tercer mundo, aunque se aumente el precio de los mismos".



Pedro García
6 años (y medio casi siete).

tema: ¿que opinas del precio de los cartuchos?

Yo pienso que los cartuchos son demasiados caros. A mi me dan 75 pesetas de paga y llebo cuatro meses ahorrando y tengo 978 pesetas (una poca de dinero me lo he gastado en chucherías). Mis padres no me dan dinero para los Bidiojuegos. Por favor señores de nintendo que el precio de los Bidiojuegos sean mas baratos.

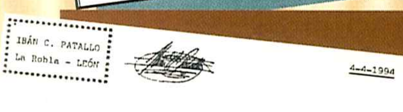
Muchas Gracias

Posdata: por favor publicame la carta. todos mis amigos les pasa lo mismo. y perdonar por el aceite de anchoas.

Pedro García. 6 años y medio (casi siete) (Guipuzcoa)

"Yo pienso que los cartuchos son demasiado caros. A mí me dan 75 pesetas de paga y llevo cuatro meses ahorrando y tengo 978 pesetas (una poca de dinero me lo he gastado en chucherías). Mis padres no me dan dinero para los videojuegos. Por favor, señores de Nintendo, que el precio de los videojuegos sea más barato.

Posdata: Todos mis amigos les pasa lo mismo. Y perdonar por el aceite de anchoas".



IBÁN C. PATALLO
La Robla - LEÓN

Ibán Castillo Patallo La Robla (León)

"Creo que no es necesario extenderse demasiado en el tema para dejar una cosa bien clara: el precio de los cartuchos es verdaderamente ALTÍSIMO. O al menos el de la mayoría.

A mi juicio, tan sólo el 5% de los juegos de cada consola tiene un precio proporcional al de la calidad que atesoran. Y la solución no es esperar un par de años para conseguir ese juego que tanto nos gusta a mitad de precio.

Queremos videojuegos: nos encantan y estamos dispuestos a pagar por ellos, pero no cantidades tan exageradas como las que rigen actualmente. Así, que los directores de marketing empiecen a devanarse los sesos, que para eso los tienen y para eso les pagan".

Alberto Segundo. 11 años. (Madrid)

"Me parece excesivo... Si fueran más baratos te podrías permitir tener muchos juegos. Buen ejemplo es el de la Game Boy. Yo tengo una Game Boy y una Super Nintendo.; de la Game Boy tengo 18 juegos. ¿Por qué?. Sencillamente: son más baratos. Y de la Super 10, porque son el doble más caro. Y todo eso quien lo paga somos nosotros los consolegas. Para terminar quisiera decir a la desesperada: Sega, Nintendo, si queréis ganar más millones, esta es la fórmula: bajan los precios, suben los millones."

Sergio Santano. 13 años. Irún (Guipuzcoa)

"Lo que más me molesta del precio de los cartuchos es el mismo precio. He llegado a estar ahorrando un año dinero para comprarme uno y cuando al fin lo tengo entre mis manos, juego, me divierto y me lo paso. Y después de esto me hago una nueva pregunta: ¿habrá merecido la pena comprarme un videojuego tan ¡caro! para pasármelo tan rápido?

...Me despido con la esperanza de que con nuestra influencia los precios de los cartuchos bajen"

Alejandra Mestanza. 14 años (Barcelona)

"Para mí son ESCANDALOSOS.

...¡Con lo que me costó conseguir las consolas (SNES y MD)! Y ahora tengo los dos juegos que venían con ellas, y andando. Como es lógico, los padres se escandalizan con los precios y le echan mano a cosas como: -¡No vale la pena! Los videojuegos no son sanos, te vuelven tonto y paralítico, no voy a gastar dinero para estas tonterías. ¡Toma alegría para el cuerpo!

Cada día estoy más segura de que se aprovechan descaradamente de nosotros".

TRIBUNA ABIERTA

TRIBUNA ABIERTA

Hola,mi nombre es Ciro y me he perdido las 2 últimas tribunas.por lo
que no he podido resistirme a escribir a este debate.
Bueno,el asunto de los precios debe ser algo muy peliagudo porque no
puedo encontrar ninguna razón para que me claven más de diez mil ₧ por
un juego,un entretenimiento al fin y al cabo.
La única ventaja que le veo es que cuando estoy en la tienda y veo
"Oferta:9990" es que me da la risa tonta y no me aguanto,pero cuando me
repongo de la emoción se me pone un mal cuerpo...
Y eso en mi caso,que tengo suerte,porque los que sean los "felices"
poseedores de una Neo-Geo...que si 20.000,que si50.000 vamos,
NINGÚN juego merece tener un precio de 20.000 ₧,NINGUNO,ya tenga
tropecientos megas (ese es otro asunto),o tenga unos gráficos impresio-
nantes.Me da igual.
¿Por qué tengo que esperar un año a que el juego está olvidado para
poder adquirirlo a un precio razonable?.
¿Os habeis enterado que por el Virtua Racing van a pedir 90 libras?.
¿No se supone que los CDs son más baratos que los cartuchos?.
Os quejais de la piratería,a mi tampoco me gusta pero reconocedlo,
ver que tienes los mismos juegos y a un precio de fábula es demasiado,
con lo que sugeriría a las compañias que se preocuparan menos de recibir
diplomas por su labor y se decantaran hacia otros terrenos más
complicados.
¿A qué viene la megamania que nos invade ahora?.
Es perfecto.Los juegos de 16,24 o más megas vuelven locas a las masas
así que nada mejor que poner "¡16 megas!" en la carátula para que la
gente compre subproductos como Bubsy (digais lo que digais es una basura
total),Asterix,Art of fighting,Fist of the North Star 7..(¿necesito
seguir?) al precio que mejor les parezca.Total,tienen 16 megas...

Demasiadas preguntas,pocas respuestas y una única solución:EL CAMBIO,
no el cambio a compañias que te dan tres veces menos lo que te has
gastado,sino el cambio con otros consoleros con el mismo problema,que
los hay a patadas.

He dicho.

Ciro Altabás

Ciro Altabás (Zaragoza)

"Bueno, el asunto de los precios debe ser muy peliagudo, porque no puedo encontrar ninguna razón para que me claven más de 10.000 pesetas por un juego, un entretenimiento al fin y al cabo. La única ventaja es que cuando estoy en la tienda y veo: "Oferta: 9.990" es que me da la risa tonta y no me aguanto, pero cuando me repongo de la emoción, se me pone un mal cuerpo...

...Demasiadas preguntas, pocas respuestas y una única solución: EL CAMBIO, no el cambio a compañías que te dan tres veces menos lo que te has gastado, sino el cambio con otros consoleros con el mismo problema, que los hay a patadas. He dicho".

Jesús Ruiz Carmena. 16 años. (Jaén)

"...Aunque hay que tener en cuenta que lo que pagamos no es sólo el cartucho, sino que también pagamos la programación, derechos de autor y licencias, pienso que en la mayoría de los casos se aprovechan de nosostros, ya que, aunque pongan caros los cartuchos, el negocio les va de perlas, porque nosotros necesitamos alimentarnos de vez en cuando de videojuegos para poder sobrevivir.

Lo que más rabia me da es que hay veces en que las compañías tienen una gran falta de ética. Ejemplo: sacan el Street Fighter II y me lo compro. Nueve meses más tarde sacan una nueva versión mejor. ¿Y ahora que hago con el que me compré, que me costó 12.000 y ahora está a mitad de precio?

...Para terminar diré que no habría tanta piratería si no costasen tanto los cartuchos".

Jaén,3 de Abril de 1994.

TRIBUNA ABIERTA

Sobre el precio de los cartuchos pienso:

-Aunque hay que tener en cuenta que lo que pagamos no es sólo el cartucho,sino que también pagamos la programación que ha costado,derechos de autor y licencias ,etc;pienso que en la mayoría de los casos se aprovechan de nosotros,ya que,aunque pongan caros los cartuchos,el negocio les va de perlas,porque nosotros necesitamos alimentarnos de vez en cuanco de videojuegos para poder sobrevivir.

-NO SOPORTO PAGAR MAS CARO UN VIDEOJUEGO PORQUE SALGA EN LA TELE O REGALEN CAMISETAS AL COMPRARLO.

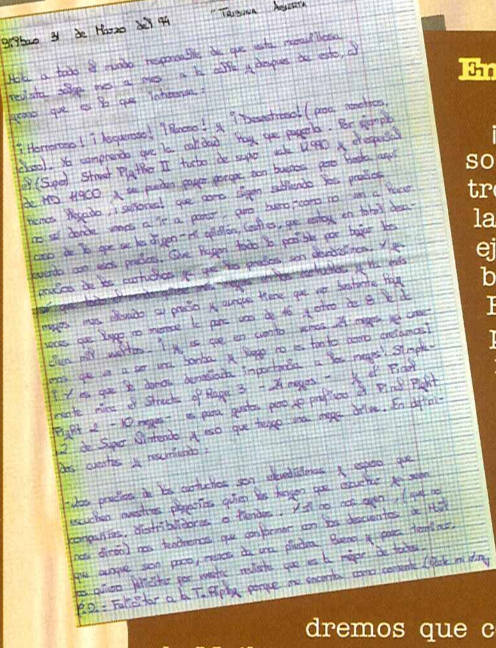
-No tiene sentido comprarse un videojuego tan caro si luego te llegas al final el día siguiente.Por eso están prosperando los comercios de alquiler de video-juegos.

-Lo que más rabia me da es que hay veces en que las compañías tienen una gran falta de ética.Ejemplo: sacan el Street Fighter II y me lo compro.Nueve meses más tarde sacan una versión mejor.¿Y ahora qué hago con el que me compré,que me costó 12.000 y ahora está a mi-tad de precio?

-Para terminar,diré que no habría tanta piratería si no costasen tanto los cartuchos.

Gracias por todo.

Jesús Ruiz Carmena
(16 años)



Eneko Senarriaga (Barakaldo)

¡Horroroso! ¡Asqueroso! ¡Penoso! y ¡Desastroso! (para nosotros, claro). Yo comprendo que la calidad hay que pagarla. Por ejemplo, el Street Fighter II Turbo de Super vale 12.990 y el Especial de MD, 11.900 y se pueden pagar porque son buenos, pero hasta aquí hemos llegado. ¡Señores como sigan subiendo los precios no sé dónde vamos a ir a parar.

...Los precios de los cartuchos son elevadísimos y espero que escuchen nuestras plegarias...Y si no nos oyen (que no nos oirán), nos tendremos que conformar con los descuentos de Mail, que, aunque son poco, menos da una piedra"

Eduardo Vilanova (Girona)

"...Hasta cierto punto es comprensible el precio de los videojuegos, ya que los cartuchos son de gran complejidad, realizados con la última tecnología. Y si a esto le añadimos un aumento del precio a causa de la importación...

Lo que sí podemos y debemos exigir es una alta calidad en los juegos. Es realmente vergonzoso que nos hagan pagar 10.000 pts. o más por un juego que nos defraude, siendo fácil, corto, o de escasa calidad técnica. esto sólo puedo definirlo como estafa.

Pablo de Carlos (Madrid)

"... Creo que Sega y Nintendo deberían plantearse el asunto con más delicadeza y que decidan bajar los precios de sus productos, ya que los consumidores nos inclinamos más hacia lo barato. Y me pongo yo mismo como ejemplo: hace poco menos de dos meses me encontraba en la difícil decisión de optar por la Super Nintendo o la Mega Drive y al final me decanté por la segunda precisamente por este tema, ya que es un hecho decir que los cartuchos de Mega Drive son más baratos que los de la Super Nes, y como precisamente no soy hijo de millonario..."

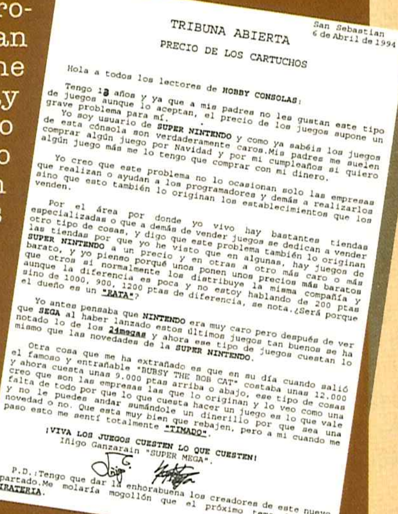
Manuel Panadero (Córdoba)

"...El precio de los cartuchos es inexplicablemente caro. Que sí, que si las licencias son caras, que si hay que fabricar en Japón, que si los chips son muy costosos... Vamos, con un poquito de esto, un poquito de aquello y otro poquito de ROSTRO, el cartucho más barato cuesta 5.000 pts. Lo que no me explico es cómo diablos se venden tantos cartuchos (o al menos eso dicen). Aquí, en mi barrio, los escaparates están siempre llenos de cartuchos (de no venderse) y para colmo son siempre los mismos.

...¡Ah!, no le echéis tanto rostro. Si decís que el cartucho es un formato caro, buscad otro más económico. Así, todos contentos. Vosotros vendéis más y nosotros nos divertimos a la vez."

Iñigo Ganzaráin. 13 años. (San Sebastián)

"... y digo que este problema también lo originan las tiendas porque yo he visto que en algunas hay juegos de S.N. a un precio y en otras más caro. Y yo pienso porqué unos ponen unos precios más baratos que otros si los distribuye la misma compañía. Y no estoy hablando de 200 pesetas, sino de 1000, 900 ó 1200 ptas de diferencia, se nota. ¿Será porque el dueño es un Rata? ¡Vivan los juegos cuesten lo que cuesten!



TRIBUNA ABIERTA

San Sebastian
6 de Abril de 1994

PRECIO DE LOS CARTUCHOS

Hola a todos los lectores de **HOBBY CONSOLAS**:

Tengo 13 años y ya que a mis padres no les gustan este tipo de juegos aunque lo aceptan, el precio de los juegos supone un grave problema para mí.

Yo soy usuario de **SUPER NINTENDO** y como ya sabéis los juegos de esta cónsola son verdaderamente caros. Mis padres me suelen comprar algún juego por Navidad y por mi cumpleaños si quiero algún juego más me lo tengo que comprar con mi dinero.

Yo creo que este problema no lo ocasionan solo las empresas que realizan o ayudan a los programadores y demás a realizarlos sino que esto también lo originan los establecimientos que los venden.

Por el área por donde yo vivo hay bastantes tiendas especializadas o que a demás de vender juegos se dedican a vender otro tipo de cosas, y digo que este problema también lo originan las tiendas por que yo he visto que en algunas, hay juegos de **SUPER NINTENDO** a un precio y en otras a otro más caro o más barato, y yo pienso porqué unos ponen unos precios más baratos que otros si normalmente los distribuye la misma compañía y aunque la diferencia es poca y no estoy hablando de 200 ptas sino de 1000, 900, 1200 ptas de diferencia, se nota. ¿Será porque el dueño es un **"RATA"**?

Yo antes pensaba que **NINTENDO** era muy caro pero después de ver que **SEGA** al haber lanzado estos últimos juegos tan buenos se ha notado lo de los **24megas** y ahora ese tipo de juegos cuestan lo mismo que las novedades de la **SUPER NINTENDO**.

Otra cosa que me ha extrañado es que en su día cuando salió el famoso y entrañable "BUBSY THE BOB CAT" costaba unas 12.000 y ahora cuesta unas 9.000 ptas arriba o abajo, ese tipo de cosas creo que son las empresas las que lo originan y lo veo como una falta de todo por que lo que cuesta hacer un juego es lo que vale y no le puedes andar sumándole un dinerillo por que sea una novedad o no. Que esta muy bien que rebajen, pero a mi cuando me paso esto me sentí totalmente **"TIMADO"**.

¡VIVA LOS JUEGOS CUESTEN LO QUE CUESTEN!

Iñigo Ganzarain "SUPER MEGA".

P.D.: Tengo que dar la enhorabuena los creadores de este nuevo apartado. Me molaría mogollón que el próximo tema fuera la **PIRATERIA**.

Liz F. Caballero (Murcia)

"...en Navidad nos compraron una S.N. hermosa, pero sin juego. Tras mucho discutir, escogimos el Ranma 1/2 y fui a la tienda a comprarlo (tuve que poner dinero mío porque a mi madre no le daba). Cuando llegué, encontré a un chiquillo preguntando por un juego de NASA. Cuando le dijeron que costaba 3500, a la madre casi le dio un infarto, se llevó al pobre crío de allí despotricando contra todo. Y yo ahí, mirando con cara de puntos suspensivos a una que ponía el grito en el cielo por 3000 pesetas, cuando yo estaba a punto de soltar 12.000 calicas del ala..."

Cuqui Sandoval. 15 años. (Albacete)

"Yo querría empezar diciendo que los cartuchos no son caros, es que no son para los pobres. Yo personalmente tenía la duda entre comprarme la Amiga CD y la Neo Geo, pero para contentarme papi me compró las dos, y es que claro, con esos precios tan tirados me puedo permitir esos lujos. Me indigno al ver juegos de la calidad de Art of Fighting 2 rebajados a 39.900 ¡menuda baratija! Yo creo que empresas tan buenas como Sega, Nintendo o Neo Geo deberían subir el precio de sus productos y no regalar tanto a la gente. Para finalizar, una súplica: ¡¡Que suban esos precios!!"

Nota de H.C.: No nos creemos nada de nada.

9 - 4 - 1994.
TRIBUNA ABIERTA:

Yo querría empezar diciendo que los cartuchos no son caros, es que no son para los pobres. Yo personalmente tenía la duda entre comprarme la Amiga CD32 o la NEO GEO, pero para contentarme papi me compró las dos, y es que claro, con esos precios tan tirados me puedo permitir estos lujos. Me indigno al ver juegos de la calidad de ART OF FIGHTING 2 rebajados a 39.990, ¡menuda baratija!. Yo creo que empresas tan buenas como Sega, Nintendo o NEO GEO deberían subir el precio de sus productos y no regalar tanto a la gente. Mi favorita es Sega, aunque tengo que confesar que el Mega CD lo tengo ya tiempo y me aburre un poco.
Para finalizar una súplica: ¡¡¡Que suban esos precios!!!

Fdo: Cuqui Sandoval.
Cuqui 94 Besos
(Albacete capital)
15 años.

Para que nadie piense que nos gusta criticar a todo el mundo, mientras nosotros nos vamos "de rositas', el tema que planteamos para el próximo mes es: ¿Crees que somos justos en los comentarios de los juegos? Esperamos vuestras duras críticas.

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Super Nintendo con 8 juegos, dos mandos, convertidor y cables, por emisora con SSB. A ser posible Jopix 3.000 ó una President. Preguntar por Lucas. TF: 988-237059.

CAMBIO Game Boy + cascos + cable conector + 2 juegos, por Menacer o «Flashback» + «Sonic 2» o «Sonic 2» + «X-Men» o «Eternal Champion» o «Sonic 3». Preguntar por Berto. TF: 968-183737.

CAMBIO cartucho con los juegos: «Streets of Rage», «Golden Axe» y «Revenge of Shinobi», por «Castle of Illusion» o «Turtles Hyperstone» para Mega Drive. Debéis preguntar por Enrique. TF: 93-7113767.

¡ATENCIÓN! cambio Master System 2 con el juego «Alex Kid» en memoria y un mando por una Game Boy. Si es posible con un juego. Preguntar por Sergio. TF: 93-3884632.

CAMBIO Super Nintendo con joystick, dos pads, adaptador y doce juegos, entre ellos «Dragon Ball Z», por Neo Geo con mando y más de 1 juego. Preguntar por Pedro. Sólo Madrid. TF: 91-3528553.

VENTAS

¡OFERTÓN! Vendo consola Master System 2 + 2 mandos + «Alex Kid» + juego de regalo. Todo ello por 7.000 pesetas. Preguntar por Jesús Félix. Llamar por las tardes de 5:00 a 10:00 horas. TF: 91-3863989.

VENDO consola Nintendo con dos mandos y el juego: «Super Mario Bros 3». En perfecto estado. Interesados, preguntar por Amable. TF: 986-304678.

VENDO últimas novedades Mega Drive: «NHL», «Flashback», etc... Preguntar por Otón. Llamar de 6:00 a 10:00 horas. TF: 982-229693.

¡ATENCIÓN! Vendo Footpedal (un mando para los pies) para la consola Nintendo, sin estrenar, totalmente nuevo y en perfectas condiciones. Por sólo 2.500 pesetas. Preguntar por David. TF: 951-140558.

VENDO «U.N. Squadron» y «Street Fighter» de Super NES, cada uno por 7.000 pesetas, o «Castlevania», «F-Zero», «Probotector» y «Darius Twin» por 5.000 pesetas, o todos ellos por 60.000 pesetas. Precio real: 65.490 pesetas. Llamar domingos de 3:00 a 6:00 horas. Preguntar por Lázaro. TF: 982-581068.

VARIOS

VENDO O CAMBIO «Ginoug» de Mega Drive. Lo vendo por 4.000 pts. o lo cambio por el «Global Gladiators» u otro buen juego. A ser posible de Málaga capital. Preguntar por Vicente. TF: 952-393021.

VENDO consola Nintendo con dos mandos y pistola Zapery con diez juegos muy buenos por 17.000 pesetas, o cambio por Super Nintendo con mando. ¡Llámame! Preguntar por Raúl. TF: 93-6303520.

¡ALERTA! Compro cosas y tebeos sobre «Dragon Ball Z». También compro juegos de Super Nintendo o los cambio por: «Joe & Mac», «Turtles» y «Rival Turf». Llamar los fines de semana. TF: 976-125681.

VENDO O CAMBIO Game Boy con cinco juegos, cable para dos jugadores y riñonera por 14.000 pesetas, o la cambio por la Atari Linx con algunos juegos. Debéis preguntar por Raúl. TF: 927-229999.

VENDO Master System con seis juegos buenos. Todo comprado en reyes por 20.000 pesetas. O la cambio por Mega Drive con un mando y un juego. Preguntar por José. TF: 953-696136.

CAMBIO «Street Fighter 2 Turbo», «Mario All Stars» y «Starwing» por «Dragon Ball Z» o «Ranma 1/2». También los vendo a 8.000 pesetas cada uno, aproximadamente. Preguntar por Oscar. Dejar nombre y número de teléfono. TF: 94-4400086.

VENDO los juegos: «Ecco the Dolphin», «Alien 3» y «World of Illusion», totalmente nuevos, por 16.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF: 91-3665250.

VENDO Master System II con dos mandos y 6 juegos, o cambio por Super Nintendo con uno o dos mandos. Por un precio ajustado. Debéis preguntar por Omar. TF: 93-437554.

COMPRO Neo Geo con juegos o cambio por alguna consola (valorada más o menos en 105.000 pts). Debéis preguntar por Xavier. TF: 93-6533280.

VENDO Master System con los juegazos: «Asterix», «Sonic 2», «Castle of Illusion», etc. por 47.300 pesetas (valor real: 60.900 pesetas), con regalo de una portátil con 3 juegos. O cambio por Mega Drive con juegos. Preguntar por Juan. TF: 958-890913.

COMPRAS

COMPRO instrucciones del juego «Mortal Kombat» de Game Boy por 500 pesetas. Preguntar por Fernando. TF: 96-3747951.

COMPRO Super Nintendo con un juego, o Mega Drive con un juego, por 11.500 pesetas. Preguntar por Tomás. Sólo la provincia de Madrid. TF: 91-6184820.

¡ATENCIÓN! compro Game Boy por 5.000 pesetas. Sólo Bilbao. Preguntar por Manu. TF: 94-4900920.

DESEARIA COMPRAR Game Gear + «Mortal Kombat» o Game Gear + «Sonic Chaos» o Game Gear + «Aladdin». Cualquiera de los packs a 9.500 pts. (Perfecto estado). Interesados, preguntar por Jaime. TF: 952-785786.

COMPRO Game Boy con un juego. En buen estado, por 4.000 pesetas. Sólo Granada y provincia. Preguntar por Rafa. Llamar por las tardes. TF: 958-591302.

ME GUSTARÍA Comprar Super Nintendo barata y en buen estado. Preguntar por Enrique. Interesados llamar al TF: 983-252278.

COMPRO «Sonic» para la consola Master System II. Precio razonable. Preguntar por Enrique. TF: 91-6451330.

CLUBS

SOY un chico de Lleida. Me gustaría hacer un club de chicos/as que tengan la Super Nintendo. Escribid a: Jordi Alamán Busquets, c/Alcalde Porqueras, 4ª 8 7º 2ª. 25008 -Lleida-.

SI TIENES una Turbo Grafx, vives en Cataluña y quieres una revista de cambio de juegos, escribe una carta a: Iván Andreu González, c/Guipúzcoa, 114-6º 3ª. 08020 -Barcelona-.

CLUB MEGA con carnet de socio. Mandad trucos y dibujos. Escribid una carta con vuestra dirección y 70 pesetas en sellos sin pegar.a: Roberto Paules Villar, c/Fdo. el Católico, 23-6º Dcha. 50006 -Zaragoza-.

CLUB MÁQUINA. Si quieres hacerte socio/a, mándanos una carta con tus datos. Sólo para las consolas Game Boy o Super Nintendo y para residentes en Málaga. Escribe a: Jonathan Manzano Reyero, c/Martínez de la Roja, 151-4º B. 29010 -Málaga-.

YA PUEDES formar parte del club SuperBoy para las consolas Super Nintendo y Game Boy. De 10 a 17 años. Intercambios de trucos. Preguntar por Raúl. Si no estoy, dejar recado. TF: 926-425170.

SUPER

SONIC SPINBALL

Sonic, ¡qué bien rebotas!

■ Consola: Game Gear
■ Compañía: Sega
■ Lanzamiento: Junio





El héroe más emblemático de Sega va a regresar a la portátil con más fuerza que nunca, gracias a un cartucho súper novedoso, original y muy bien producido. Se trata de la versión para Game Gear de «Sonic Spinball», un juego que ya nos dejó alucinados en Mega Drive.

De nuevo Sonic se convertirá en una pequeña bola de pinball, azul por supuesto, para adentrarse en el universo de las "máquinas del millón". De esta guisa, se enfrentará a los obstáculos que presentan las cuatro configuraciones de mesa. Cada una de ellas estará compuesta por varios pisos en los que, además de los obstáculos típicos de los pinballs, Sonic tendrá que hacer frente a los más diversos enemigos mientras busca las tres esmeraldas del caos que esconde cada mesa.

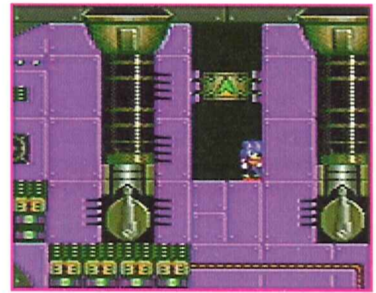
Ya veis, una pasada de juego, muy innovador, con el que los chicos de Sega han sabido combinar a la perfección los elementos más clásicos de los juegos de Sonic con los adictivos pinballs.













FATAL

Más "fatal"

■ Consola: Super Nintendo
■ Compañía: Takara
■ Lanzamiento: Junio

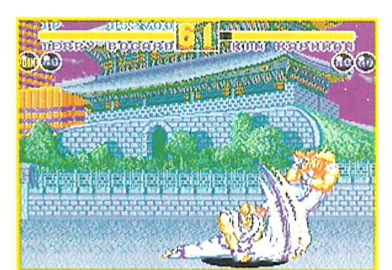
El clásico de SNK llegará a los 16 bits de Nintendo para goce y disfrute de todos los aficionados a los "one versus one" de lujo. Se trata de una versión reprogramada por Takara, en la que se ha tratado de adaptar el juego a las características técnicas de Super Nintendo, pero, por supuesto, respetando todas las cualidades que hicieron famoso a este súper cartucho en Neo Geo.

«Fatal Fury 2» presentará tres modalidades de juego: "Modo Torneo", "Modo Versus" y "Team Elimination Match Mode", en el que dos jugadores seleccionarán a ocho personajes cada uno y decidirán el orden en que éstos se irán batiendo.

La historia en que se basa el cartucho es la habitual en los juegos de lucha. Se sitúa un año después del torneo "King of the Fighters", cuando los personajes que tomaron parte en él son invitados a un nuevo campeonato con el fin de que se disputen el título de "mejor luchador del mundo".

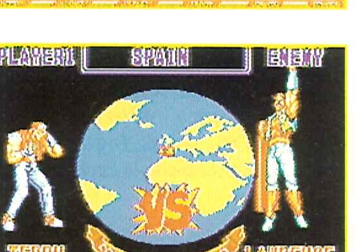
La acción transcurrirá en doce sorprendentes escenarios con scroll (algo







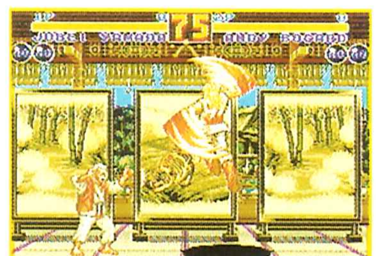




FURY 2

que nunca

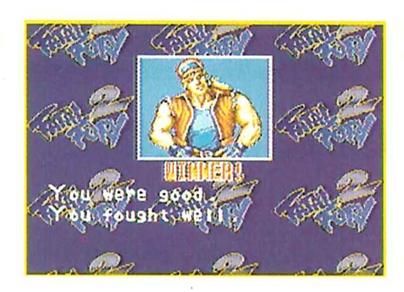








muy pocas veces visto en este tipo de cartuchos) que, además, contienen dos planos de lucha. A ello hay que añadir siete niveles distintos de dificultad, excelentes melodías



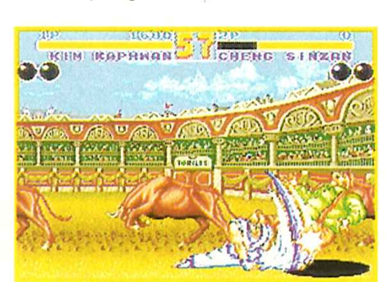


y unos contundentes efectos de sonido.

En cualquiera de los modos de juego podréis elegir entre los ocho emblemáticos luchadores: Terry y Andy Bogard, Joe Higashi, Kim Kaphwan, Big Bear, Jubei Yamada, Cheng Sin Zan y Mai Shiranui. Todos ellos serán capaces de realizar un amplio repertorio de golpes especiales y de magias, por lo que la elección no será nada fácil. Además, si competís contra la máquina os encontraréis con dos "Bonus Stage" y lucharéis con los temibles Billy Kane, Axel Hawk, Lawewnce B. y W. Krauser.

Ya veis, pronto tendréis con vosotros una súper producción que impactará a los amantes de los juegos de lucha.

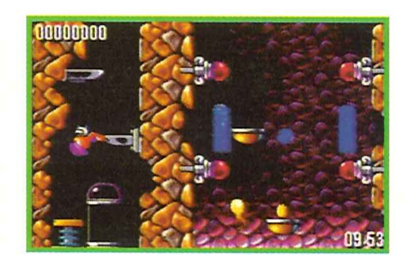


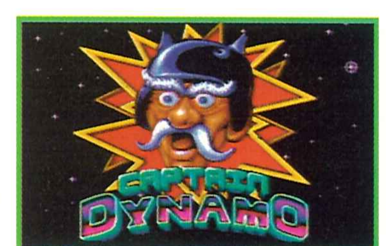


CAPITÁN DYNAMO

Un diamante en bruto

- Consola: Mega Drive
- Compañía: Codemasters
- Lanzamiento: Sin determinar





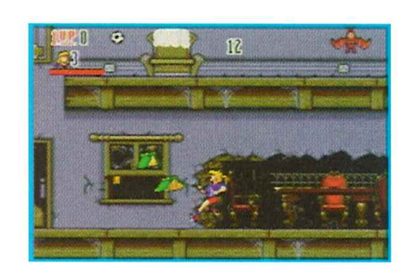
El Profesor Austen Von Flyswatter ha robado a Lady Phillis Uppenhoofen su valiosa colección de diamantes, con la que está dispuesto a huir a su escondite lunar. Sólo un héroe de la talla del Capitán Dynamo podrá desbaratar sus planes, aunque para ello deberá afrontar diez difíciles fases plagadas de un sinfín de peligros y obstáculos.

Plataformas a todo color, diamantes por doquier, diversión y hasta detalles de humor estarán presentes en la próxima oferta de Codemasters. Un cartucho ideal para toda la familia.

HURRICANES

A por el título, campeonas

- Consola: Mega Drive
- Compañía: U.S. Gold
- Lanzamiento: En breve





Con el fútbol como motivo central y basado en una popular serie de dibujos animados, U.S. GOLD ha creado un singular arcade de plataformas protagonizado por el equipo que da nombre al cartucho, y que está formado íntegramente por chicas "locas por el fútbol". En él, uno o dos jugadores simultáneos afrontarán las trampas que las "Gorgons", componentes del eterno rival de las "Hurricanes", les irán poniendo a lo largo de cinco fases.

SUPER

MAGIC BOY

Una maravilla de crío

■ **Consola: Super Nintendo**
■ **Compañía: JVC**
■ **Lanzamiento: Sin determinar**



Está a punto de llegar a los 16 bits de Nintendo un chaval que ya hizo las delicias de los usuarios de PC. Estamos hablando de «Magic Boy», un niño que, como su propio nombre indica, posee grandes poderes mágicos, con los cuales tendrá que hacer frente a una aventura en el más puro estilo plataformero.

Infinidad de fases compondrán este juego, que dará comienzo en Sand Land, algo así como la Tierra de Arena. Como nota curiosa, hay que apuntar que podréis elegir el orden en el que queréis completar los niveles de cada fase, lo que siempre supone un aliciente a la hora de jugar.

Por lo demás, la simpatía será la nota que predomine a lo largo de todo el cartucho. Tanto las melodías como los gráficos se han concebido sin demasiados alardes, pero de una manera lo suficientemente efectista como para cumplir su cometido de forma entretenida y amena. Todo ello completa un juego sencillo, destinado especialmente para los plataformeros natos.





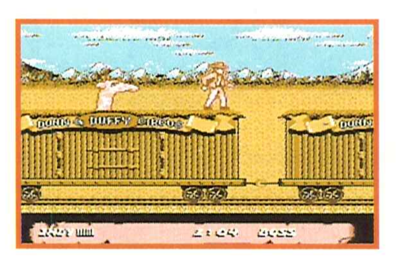




INDIANA JONES Y L

En busca del Santo Grial

■ **Consola: Game Boy y NES**
■ **Compañía: Ubi Soft**
■ **Lanzamiento: Junio**





El héroe surgido de la mente del genial Steven Spielberg dará por fin el salto hacia los soportes de Nintendo con su última aventura. Una conversión que aparecerá para la ocho bits y Game Boy, con un planteamiento muy similar a las versiones ya conocidas para Game Gear y Mega Drive.

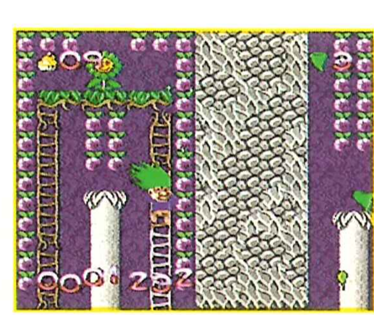
Se continúa respetando fielmente el guión de la película, dividiendo la acción en seis fases y manteniendo el enemigo final en cada una de ellas. También podréis seguir disfrutando de unas magníficas ambientaciones de las cuevas en que se encuentra la Cruz

SUPER TR

Colorín, colorado

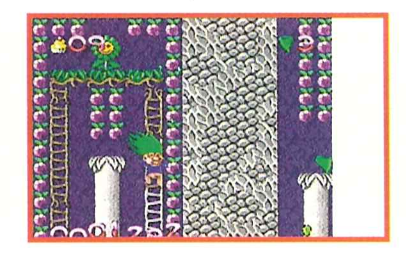
■ **Consola: Super Nintendo**
■ **Compañía: American Softworks Corp.**
■ **Lanzamiento: Junio**

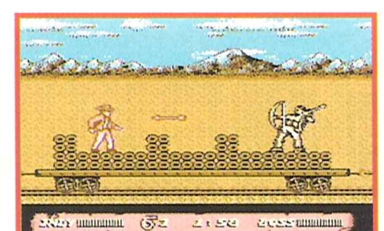
Los trolls comenzaron siendo los eternos enemigos de unas simpáticas criaturitas, los gnomos. Pero claro, daban bastante más de sí. Así que se les hizo un lavado de imagen y se convirtieron en unos graciosos muñecos de cabellos chillones. Ahora, estos pequeños seres un tanto "punkies" protagonizarán un cartucho puramente plataformero, con





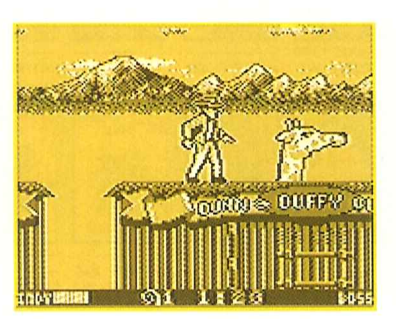
ÚLTIMA CRUZADA

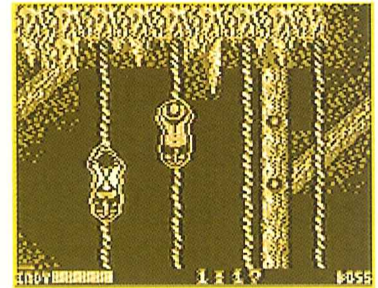




de Coronado, el tren circense, las catacumbas bajo la Catedral de San Marcos, el castillo de Brunwald, el dirigible y, por último, las tierras de Oriente Medio donde se halla el ansiado Santo Grial.

Ambos cartuchos tendrán la opción de password, por lo que siempre podréis reiniciar la aventura en la última fase a la que hayáis llegado. Una excelente noticia, sobre todo para los usuarios de NES, que últimamente empezaban a impacientarse ante la escasez de títulos para la consola pionera de Nintendo.



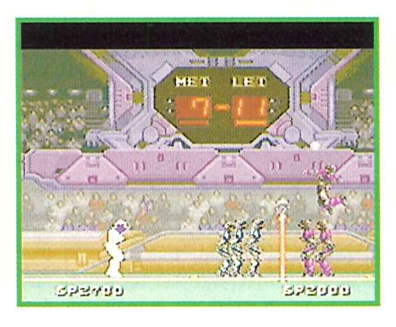


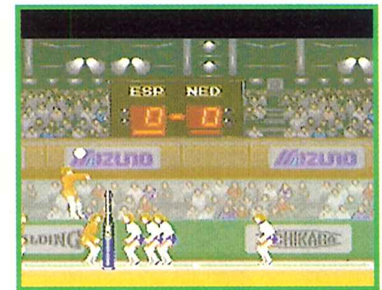
HYPER V-BALL

El deporte que faltaba

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Mc O'River
- Lanzamiento: Sin Determinar

La oferta de simuladores deportivos para Super Nintendo aumenta a un ritmo vertiginoso. Con esta conversión de un gran juego de recreativas, «Hyper V-Ball», el voley entrará en el terreno de las consolas por la puerta grande de la adicción (uno o dos jugadores simultáneos) y la jugabilidad, gracias a los quince movimientos diferentes que podréis efectuar, desde saques en salto y potentes remates hasta perfectos bloqueos en la red.





LL ISLAND





un objetivo muy sencillo: devolver los colores a su mundo.

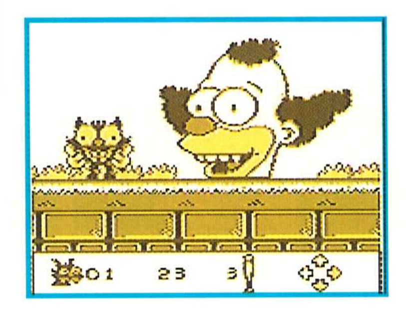
En este cartucho de American Softworks podréis disponer de cuatro trolls, que se diferenciarán entre sí de un modo muy sencillo: por el color de su pelo. Ellos saltarán de plataforma en plataforma, evitarán obstáculos y se enfrentarán a unos enemigos bastante estrafalarios, mientras van pintando su isla, que de la noche a la mañana ha aparecido misteriosamente coloreada de azul.

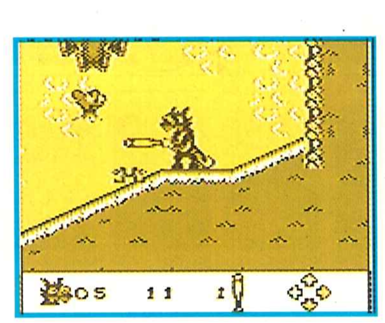
Por supuesto, nuestros pequeños protagonistas contarán con diversos items que podrán arrojar a sus adversarios. Pero esto no será todo. Además, poseerán la asombrosa habilidad de convertirse en un rápido torbellino, y podrán acceder a divertidas fases de bonus al final de cada nivel.

ITCHY & SCRATCHY

Dos locos por el golf

- Consola: Game Boy
- Compañía: Acclaim
- Lanzamiento: Junio





Itchy y Scratchy, o lo que es lo mismo, Rasca y Pica, son un gato y un ratón conocidos por sus apariciones en la serie "The Simpson". Entre persecución y persecución, Scratchy ha descubierto que le encanta el golf, mientras Itchy continúa practicando su deporte favorito: perseguir al gato. A partir de aquí, Acclaim ha creado un delirante juego con un campo de golf por escenario, en el que tendrán lugar unas delirantes pugnas.





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO





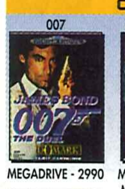






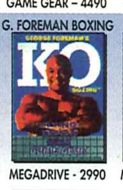


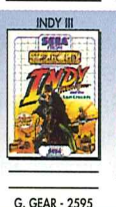

OFERTAS



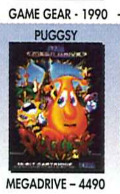







- 007 — MEGADRIVE - 2990
- ADDAMS FAMILY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- ALIEN 3 — MS - 5990 - 2490
- ALIEN SYNDROME — GAME GEAR - 1990
- AYRTON SENNA — MS - 6990 - 2490
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 2490
- BART'S NIGHTMARE — MEGADRIVE - 4990
- BART VS THE WORLD — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- BATMAN — MEGADRIVE - 2990
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- BUBSY — MEGA DRIVE - 2990
- BUCK ROGERS — MEGADRIVE - 2990
- CRASH DUMMIES — MEGADRIVE - 5990; GAME GEAR - 2495
- CRUE BALL — MEGADRIVE - 2990
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
- DICK TRACY — MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOXING — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- GODS — MEGADRIVE - 2990
- INDY III — G. GEAR - 2595
- JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
- KRUTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495

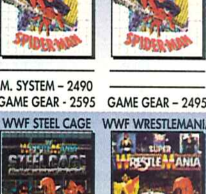





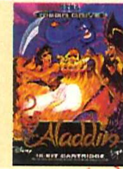








- KLAX — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- LA SIRENITA — GAME GEAR - 1990
- LEMMINGS — MS - 5990 - 2490
- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1990
- MERCS — M. SYSTEM - 2490
- NBA ALL STAR — MEGADRIVE - 4990
- NINJA GAIDEN — M. SYSTEM - 2490
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — MEGADRIVE - 2990; M. SYSTEM - 2490
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- POPILS — GAME GEAR - 1990
- POPULOUS — M. SYSTEM - 2490
- PREDATOR II — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2495
- PUGGSY — MEGADRIVE - 4490
- RAINBOW ISLAND — M. SYSTEM - 2490
- RENEGADE — M. SYSTEM - 2490
- ROBOCOP 3 — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- SHADOW OF THE BEAST — M. DRIVE - 2990
- SONIC II — MS - 6990 - 2990; GG - 5490 - 2490
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2990
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495















- SPIDERMAN X-MEN — MEGADRIVE - 5990
- SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TERMINATOR — G. GEAR - 2595
- T-2 ARCADE — M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4990
- T-2 JUDGMENT DAY — MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 4490
- WARSPEED — MEGADRIVE - 2990
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 4490
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
- WWF STEEL CAGE — GAME GEAR - 2495
- WWF WRESTLEMANIA — MEGADRIVE - 2990

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.


















- ART OF FIGHTING — MEGADRIVE - 9900
- ASTERIX — MEGADRIVE - 9900; M. S. parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
- BARKLEY JAM! — MEGADRIVE - 8990
- CASTELVANIA — MEGADRIVE - 7990
- CLIFFHANGER — MEGADRIVE - 6990
- COOL SPOT — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- DONALD DUCK 2 — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DR. ROBOTNIK'S — MEGA DRIVE - 7990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DRACULA — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4490; GAME GEAR - 3890
- DUNE 2 — MEGADRIVE - 9900
- FIFA SOCCER — MEGA DRIVE - 8990
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9900
- GP RIDER — M. SYSTEM - 5490; GAME GEAR - 5990
- HOOK — MEGADRIVE - 6990; GAME GEAR - 5090
- HYPER DUNK — MEGADRIVE - 8990
- JUNGLE BOOK — MEGADRIVE - Prox.; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6490; GAME GEAR - 5990
- LETHAL ENFORCERS — MEGADRIVE - 11990
- LOST VIKINGS — MEGADRIVE - 9900
- MASTERS OF COMBAT — M. SYSTEM - 5990
- MORTAL KOMBAT — MEGADRIVE - 9900
- MUTANT LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NBA SHOWDOWN — MEGADRIVE - 9990
- NORMY'S BEACH BABE — MEGADRIVE - 8990
- PELE — MEGADRIVE - 7490
- PGA EUROPEAN TOUR — MEGADRIVE - 8990
- PRINCE OF PERSIA — MEGADRIVE - 9990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990



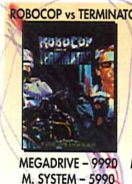




















- ROBOCOP vs TERMINATOR — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SENSIBLE SOCCER — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5490
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 8990
- STREET FIGHTER II (24 Ms) — MEGADRIVE - 11900
- STREETS OF RAGE — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5190
- STREETS OF RAGE II — MEGADRIVE - 6990; M. SYSTEM - 4990; GAME GEAR - 5990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 7990; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 5490
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 8990
- SUB TERRANIA — MEGADRIVE - 9900
- THE OTTIFANTS — MEGADRIVE - 8490; MASTER SYS - 5990; GAME GEAR - 5490
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 9900
- TURTLES TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990
- WINTER OLYMPICS — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- ZOOL — MEGADRIVE - 8990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990





MAS MEGADRIVE

DESCUENTO 500 Ptas.

ADAPTADOR 4 JUGADORES	4990	F 117	8990	NHL HOCKEY 94	8990
BATLETOADS	7490	GAUNLET 4	8990	REN & STIMPY	8990
BLADES OF VENGANCE	8990	GREATEST HEAVYWEIGHTS	9900	SHINOBI III	8990
CYBORG JUSTICE	6990	HAUNTING	9990	SUNSET RIDERS	6990
DAVIS CUP TENNIS	8990	JAMES POND 3	8990	TINY TOONS	6990
DRAGONS REVENGE	8990	KING OF THE MONSTER	5990	TURTLES HYPERSTONE	7990
F1 RACING	9900	LOTUS 2	8990	TWO CRUE DUDES	6490

MAS M.SYSTEM

DESCUENTO 500 Ptas.

ANDRE AGASSI	5650	POWER STRIKE II	5990
BUGSY RUN	5990	ROAD RASH	5990
DESERT STRIKE	5990	STAR WAR	5990
F1 RACING	5990	SUPERMAN	5490
GEORGE FOREMAN	6990	ULTIMATE SOCCER	5990
MICRO MACHINES	5990	WWF STEEL CAGE	6990

MAS G.GEAR

DESCUENTO 500 Ptas.

DESERT STRIKE	5990
F1 RACING	5990
JAMES POND 2	5990
MICROMACHINES	5990
POWER STRIKE 2	5990
REN & STIMPY	5990
ROAD RASH	5990
STAR WAR	5990

MAIL VxC

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990
SUPER NINTENDO SCOPE	9.990

MAVERICK 2B - 3290

PYTHON 2B - 2990

SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

CONQUEROR 2 - 5990

INVADER 2 - 2595

PAD TRANSPARENTE - 3590

HANDY TRAY - 995

OFERTA

MALETIN - 4990

SN PROGRAMABLE - 11990

PHANTON - 5650

MULTICASE - 3390

BART'S NIGHTMARE	9990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
CLIFFHANGER	12490
CYBERNATOR	10590
DR FRANKEN	12490
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
MICKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER MARIO WORLD	7990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
ULTRAMAN	8990
WWF ROYAL RUMBLE	9990
YOSHIS SAFARI	7490
ZELDA	7490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

* EXCEPTO OFERTAS

SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

CARTUCHOS NINTENDO

MEGAMAN 4 P.V.P. - 7990

KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990

STARTROPICS P.V.P. - 6990

SUPER TURRICAN P.V.P. - 4990

ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	ROAD BLASTER	4995
ARCH RIVAL	6990	ROBIN HOOD	6990
BASEBALL	2995	ROBOCOP III	7990
BATTLETOADS	8990	SHADOW WARRIOR	4995
BEST OF THE BEST	6490	SHADOW WARRIOR II	5995
BIG FOOT	2995	SIMON QUEST	3995
BLADES OF STEEL	2995	SNAKES REVENGE	3995
BLUE SHADOW	3995	SNOW BROTHERS	6990
DARKAMN	7990	SOLOMONS KEY	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLOMON'S KEY 2	6990
DUCK TALES	6990	SPIDERMAN RETURN	7990
DYNABLASTER	4995	STREET GANGS	4995
ELITE	3990	SUOER V'BALL	3995
FAXANADU	2995	SUPER MARIO LAND 2	7990
G. FOREMAN'S	6990	SUPER MARIO LAND 3	8990
GOAL	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GUERRILLA WAR	3995	TECMO CUP FOOTBALL	6990
HAMMERIN' HARRY	6990	TERMINATOR 2	8990
INDY HEAT	6990	TETRIS	6990
IRON SWORD	2995	THE FLINSTONES	8990
KICK OFF	4990	THE SIMPSON 2	6995
LEGEND OF ZELDA	4995	THE SIMPSONS	5995
LOW G MAN	2995	TOP GUN	4995
MARIO & JOSHI	6990	TOP GUN SECOND MISION	5995
MEGA MAN	3995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
MEGA MAN II	4995	TRACK & FIELD 2	4995
NEW GHOSTBUSTER II	4995	TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
PAPERBOY 2	4995	WILLOW	4995
POW	4995	WORLD WRESTLING	3995
PROBOTECTOR	4995	WRESTLEMANIA	3995
RACKETT ATTACK	4995	WWF STEEL CAGE	7990
RAIBOW ISLAND	6990	ZELDA 2	4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS

ASTYANAX · BATTLE OF OLYMPUS · BIONIC COMANDO · GAUNLET II · GOONIES 2 · KICKLE CUBICLE

METAL GEAR · MISION IMPOSIBLE · PUZZNIC · RED OCTOBER · SOLSTICE · STEALTH ATF

CONSOLA NINTENDO 6900

JOYSTICK NINTENDO

NI FIGHTER - 1995 · SIGMA RAY - 1995 · TURBO TOUCH - 1995 · N-PRO - 1995

AERO THE ACROBAT - 12990 · ALADDIN - 10490 (OFERTA) · ALFRED CHICKEN - 11990 · ART OF FIGHTING - 12990 · ASTERIX - 9490 · BATMAN RETURNS - 10590 · BUBSY - 9990

CLAY FIGHTER - CONS. · CORRE CAMINOS - 9990 · DAFFY DUCK - 12990 · DRACULA - 5490 · EMPIRE STRIKE BACK - 12990 · EQUINOX - 9890 · FINAL FIGHT 2 - 12490

FLASH BACK - 9890 · GP 1 - 10990 · LAST ACTION HERO - 11990 · LAWNMOVER MAN - 12490 · LOST VIKINGS 8990 · MECH WARRIOR - 12490 · METAL COMBAT - 10990

MIGHT & MAGIC II - 12990 · MYSTICAL NINJA - 12490 · NBA JAM - 10990 (OFERTA) · NIGEL MANSELL'S - 8990 · PLOK - 7990 · ROCK'N ROLL RACING - Cons · SENSIBLE SOCCER - 9890

SKYBLAZER - 9890 · SOCCER KID - 11990 · SPACE ACE - 11990 · STAR WING - 9990 · STREET FIGHTER II TURBO - 12990 · SUNSET RIDERS - 12490 · SUPER MARIO ALL STAR - 9990

SUPER WIDGET - 11900 · THE HUMANS - 9990 · TINY TOON - 7990 (OFERTA) · TOP GEAR 2 - 12990 · TOTAL CARNAGE - 12490 · TROLL - 9990 · TUFF ENUFF - 11900

TURN & BURN - 12990 · TURTLES TOURNAMENT - 12990 · VIRTUAL SOCCER - 11990 · WINTER OLYMPICS - 12990 · YOUNG MERLIN - 12990 · ZOMBIES - 10990 · ZOOL - 10990



HOBBY SHOPPING













¡¡ EUREKA!!
GAMES

Por fin encontraste...
Tu nueva tienda de videojuegos.
Lo último en juegos para tu consola
Supernintendo, Megadrive, etc..
Super ofertas en juegos para Nintendo.
No esperes más.
¡¡LLÁMANOS!!
Servicio a domicilio en 48 horas.
Telf. (93) 699 65 01
Barcelona



CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGADRIVE, M. SYSTEM Y G. GEAR

·COCONUT·

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
ABIERTO SÁBADOS TARDE

MEGA CD II

JURASSIC PARK- SUPER OFERTA

BUBBA´N STIK
DRAGON´S LAIR
DRACULA UNLEASHED
DUNE
FINAL FIGHT
GROUND ZERO TEXAS
LETHAL ENFORCERS
MICROCOSM
NHL HOCKEY 94
NIGHT TRAP
PRIZE FIGHTER
SOUL STAR
SEWER SHARK
SONIC CD
SILPHEED
TERMINATOR
THUNDERHAWK
TIME GAL
WWF RAGE IN CAGE
YUMEMI MISTERY MANSION

MEGADRIVE

VIRTUAL RACING - SUPER OFERTA

BARKLEY SHUT UP JAM
CASTLEVANIA
DUNE II
ETERNAL CHAMPIONS
FIFA INT. SOCCER
FLASHBACK (OFERTA)
HYPER DUNK BASKET
LETHAL ENFORCERS
NBA 94 SHOWDOWN
NBA JAM
PRINCE OF PERSIA
PGA EURO TOUR GOLF
PINK PANTHER
REN STIMPY
STREET OF RAGE 3
STREET FIGHTER II
SONIC 3
INFRARED PAD 6 BOTONES
PAD 6 BOTONES
MENACER (OFERTA)
MASTER SYSTEM CONSULTAR

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 2 - SUPER OFERTA

ART OF FIGHTING
CLAYFIGHTERS
EQUINOX
FIFA INT. SOCCER
FINAL FIGHT 2
IMPERIO CONTRAATACA
NBA JAM
NIGEL MANSELL W. CH.
METAL COMBAT FALCON (S. SCOPE)
PLOK
ROCK ROLL RACING
SKYBLAZER
THE LOST VIKINGS
VIRTUAL SOCCER
YOUNG MERLIN
ZOOL
ADAP. UNIVERSAL (FIRE)
CONTROL PAD
JOYSTICK FANTASTIK

PORTÁTILES

GAME GEAR:
GAME GEAR+ALADDIN
ADAPTADOR T.V.
ALADDIN
BATTLETOADS
MICROMACHINES
NBA JAM
POWER STRIKE II
REN I STIMPY
SENSIBLE SOCCER
ZOOL

GAME BOY:
CONSOLA BASICA
CONSOLA + TETRIS
BATMAN ANIM. SERIES
KIRBY´S PINBALL
NIGEL MANSELL W. CH.
PANG
RACING FIGHTER
SENSIBLE SOCCER
WARIO LAND. MARIO 3
ZOOL

MEGA CD II + R.AVENGER — OFERTA
MEGA CD II + R.AVENGER + MEGADRIVE — OFERTA
SONIC PACK — OFERTA
PACK SONIC 3 — OFERTA
S.N. BÁSICA — OFERTA
S.N. ALL STARS — OFERTA

NEO-GEO

TODO DISPONIBLE

EN VALENCIA

computer juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" PARA QUE PUEDAS ELEGIR LO MEJOR.
DRAGON BALL Z - Megadrive
Ven a conocernos (con este anuncio) y LLÉVATE GRATIS UNA CAMISETA.

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

EN CÓRDOBA...

SUPERHOBBY

¡¡TU NUEVA TIENDA DE VIDEOJUEGOS!!

√ Últimas novedades en videojuegos
√ Venta de juegos nuevos y de 2ª mano-
√ Juegos y periféricos para Pc.
√ Servimos tu pedido en 48 horas*
√ Admitimos Tarjeta VISA
√ Descuentos, sorteos y mil sorpresas más..

¡¡INFÓRMATE!!
C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 CORDOBA. Teléfono: (957) 479961
*Para productos en stock.

Game SHOP
ALBACETE
PÉREZ GALDÓS, 36 (02003)
TLF: (967) 50 22 26

Game SHOP
MURCIA
INFANTES DON JUAN MANUEL, 7 (30011)
TLF: (968) 26 56 99

...ESPECIALISTAS EN VIDEO-JUEGOS

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 72 69

¡¡ASEGÚRATE TU JUEGO RESERVÁNDOLO YA!!

Para los 100 primeros pedidos: 1.500 ptas. de descuento + un regalo sorpresa

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
CLAYFIGHTERS
KICK OFF 3
ROCK'N ROLL RACING
LETHAL ENFORCERS
POP'N TWINBEE 2
SIDE POCKET
DRAGON BALL Z 2

MEGA DRIVE
VIRTUAL RACING
DRAGON BALL Z
JOE & MAC
DUNE

JAGUAR Y 3DO DISPONIBLES

TÍTULOS EN STOCK O DE PRÓXIMA APARICIÓN



24H SERVICIO URGENTE

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso. No envíes dinero con tuu paquete.
SUPER NINTENDO -2.000. MEGADRIVE -1.500

PROFESIONAL: BENIFICIANTE DE NUESTRO SISTEMA DE FRANQUICIAS

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

ALCOBENDAS YA TIENE

FANTASIA

VENTA-CAMBIO-SERVICIOS
ALQUILER DE CONSOLAS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO
FANTÀSTICA OFERTA TODOS LOS MESES

GRATIS llevando este cupón Regalo de un Video Juego durante 24 horas.

Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLÁMANOS!!
Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

GAME & RENTAL

¡¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES A TU ALCANCE!!

SERVICIO A DOMICILIO GRATUITO

TAMBIÉN VENTA DE VIDEO JUEGOS DE OCASIÓN Y 2º MANO

Tlf: (93) 301 46 41

MADRID ZONA NORTE

GAMESTORES MEGAJUEGOS

TODOS LOS JUEGOS DEL MUNDO ANTES QUE NADIE AL MEJOR PRECIO EN VENTA

CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Crta. Canillas, 43. (Mercado). Madrid 28043
Tel.: 3000272
CENTRO COMERCIAL COLOMBIA (Frente Minicines) Avda. Bucaramanga, 2. Madrid 28033
Tel.: 381 33 67

Servicio a domicilio en 24 horas.

COMPRA tus videojuegos al mejor precio
CONSÚLTANOS

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES

NBA JAM

LOTE DE PRODUCTOS NBA JAM

Alberto García Calahorra	Gavá	Jonathan Tirado	Tarrasa
Alberto Tortosa Ortiz	Villafranqueza	Jorge Quirogas Crespo	Santurtzi
Aleix Tafunell Oñate	Barcelona	José A. Toraño Ovejero	Santander
Angel Fco. Fernández	Elche	Juan Manuel Jiménez	San Andrés
Antonio Prado Cristóbal	Benidorm	Justo Ródenas Verdedo	Albacete
David Abad Ortiz	Oviedo	Justo Romanos Quiles	Zaragoza
David Fdez. Marín	Elche	Manuel Lamas Liste	Ordenes
Javier Páez Lorenzo	Barcelona	Miguel Prieto Mancebo	Baracaldo
Gabriel Pacheco	Neguri	Pedro Pablo de León	Valencia
Inés Fdez. Mallada	Asturias	Rubén Sánchez Parazuelo	Salamanca
Israel García Sainz	Burgos	Sonia Pereira Frago	Pontevedra
Iván Pombo Gallego	Contúriz	Marcos Gutiérrez García	Asturias
Jesús Ibáñez Parra	Murcia		

SENSIBLE SOCCER

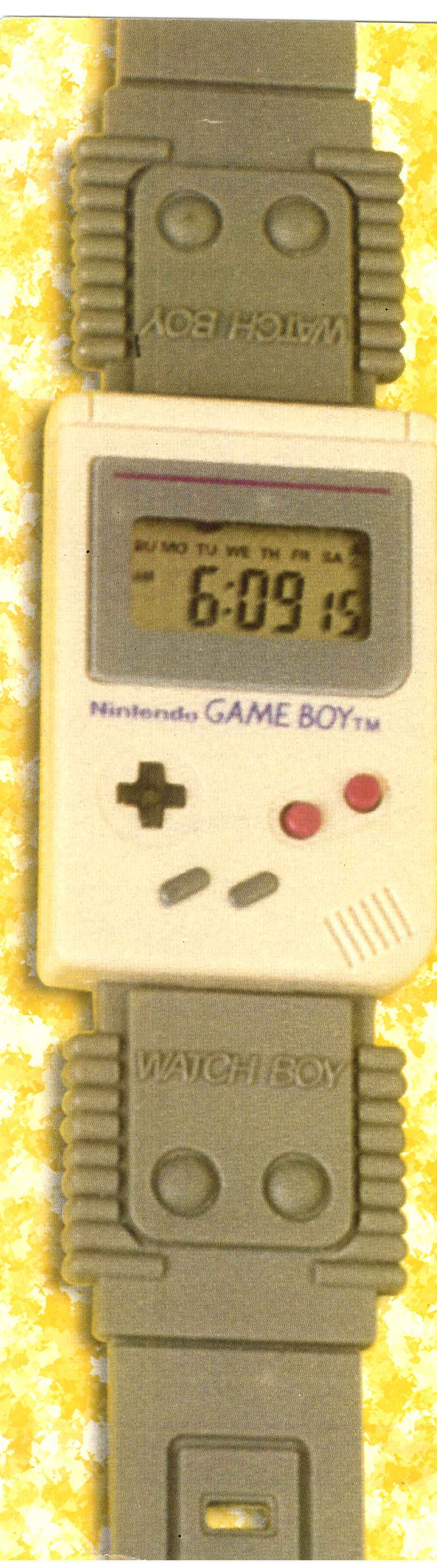
VIAJE A EE.UU.

Según la clasificación general de los 17 centros TOYS R US donde han participado, este premio ha correspondido a :

Centro TOYS R US	SISTEMA	GANADOR	RESULTADO
Pamplona /Iruña	MEGA DRIVE	Natan Lacosta Ibarra (Pamplona)	0 - 51= +51
Cádiz/Pto. Sta. María	SUPER NIINTENDO	Raúl Estévez Borrego (S. Fernando)	1 - 33= +32

CHEQUE REGALO 20.000 pts

Centro TOYS R US	SISTEMA	GANADOR	RESULTADO
Madrid/Majadahonda	MEGA DRIVE	Iván Barberá Cepeda (Coslada)	0 -38 = +38
Madrid/Majadahonda	SUPER NINTENDO	J. J. Navarro Montesinos (Madrid)	1-24 = +28
Madrid/Alcorcón	MEGA DRIVE	Johnny Barhoum (Móstoles)	1-29 = +28
Madrid/ Alcorcón	SUPER NINTENDO	Fco. Suárez Millán (Madrid)	1-26 = +24
Barcelona/ San Quirce	MEGA DRIVE	Sergio Segura Mezcua (Manresa)	0-27 = +27
Barcelona/ San Quirce	SUPER NINTENDO	César Real Gonzalo (Barcelona)	1-19 = +18
Barcelona/ Badalona	MEGA DRIVE	Miguel López Cambrón (Sta. Coloma)	1- 29 = +28
Barcelona / Badalona	SUPER NINTENDO	Raúl Carrasco Román (Badalona)	0-31 = +31
Valencia /Burjasot	MEGA DRIVE	Pau Sanz Arrufat (Villareal)	0-20 = +20
Valencia /Burjasot	SUPER NINTENDO	J. Andrés Demest Reyes (Valencia)	2-20 = +18
Valencia /Sedavi	MEGA DRIVE	Andrés Jiménez Folch (Alfatar)	0-21 = +21
Valencia/Sedavi	SUPER NINTENDO	Federico Pérez (Cullera)	0-28 = +28
Zaragoza/ Utebo	MEGA DRIVE	Borja Sanz Andaluz (Zaragoza)	1-25 = +24
Zaragoza/Utebo	SUPER NINTENDO	José Antonio Trigo (Utebo)	3-14 = +11
Alicante/ San Juan	MEGA DRIVE	Iván García Domínguez (Alicante)	0-22 = +22
Alicante /San Juan	SUPER NINTENDO	Pedro Romero Fernández (Albacete)	2-28 = +26
Murcia / Atalayas	MEGA DRIVE	David Jiménez Cárceles (Murcia)	0-14 = +14
Murcia /Atalayas	SUPER NINTENDO	José Alfredo Sarabia (Orihuela)	2-17 = +15
Sevillla/ Arcos	MEGA DRIVE	Fernando Alarcón Naranjo (Sevilla)	0-20 = +20
Sevilla /Arcos	SUPER NINTENDO	Oliver Aguilar (Sevilla)	0-28 = +28
Málaga	MEGA DRIVE	Fco. Márquez Carrillo (Málaga)	0-15 = +15
Málaga	SUPER NINTENDO	Oscar de Osmo Bucero (Madrid)	0-18 = +18
Granada/ Armilla	MEGA DRIVE	Antonio Hdez. Fernández (Granada)	0-7 = +7
Granada/Armilla	SUPER NINTENDO	Miguel Salazar Armada (Granada)	2-19 = +17
Cádiz/Pto. Sta. María	MEGA DRIVE	Jesús Mª Marrone (Cádiz)	0-33 = +33
Cádiz/Pto. Sta. María	SUPER NINTENDO	Martín Cortés Abellán (Pto. Sta. María)	2-14 = +12
Oviedo/Lugones	MEGA DRIVE	Luis A. Siesto García (Avilés)	1-24 = +23
Oviedo/Lugones	SUPER NINTENDO	Daniel Berrocal (Oviedo)	0-17 = +17
Valladolid/Pque. Sol	MEGA DRIVE	Fco. J. Cardenal Aguado (Zamora)	1 -16 = +15
Valladolid/ Pque. Sol	SUPER NINTENDO	José Amador Blanco (Valladolid)	0-19 = +19
Bilbao/Basauri	MEGA DRIVE	Iñaqui Burgo Paíno (Bilbao)	1-24 = +23
Bilbao/Basauri	SUPER NINTENDO	Iker Basauri García (Bilbao)	0-29 = +29
Pamplona/Iruña	MEGA DRIVE	Mikel Ibarra Arce (Pamplona)	1-11 = +10
Pamplona/Iruña	SUPER NINTENDO	Aritz Martigorena Chapa (Pamplona)	2-20 = +18



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

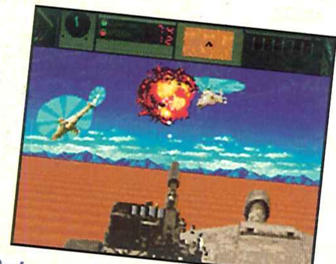
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

ES TIEMPO DE UN AUTÉNTICO COMBATE MORTAL

ALL NEW! 16 MEGS OF POWER!



En el crepúsculo los duelos nocturnos contra un enemigo bien equipado pondrán a prueba tu habilidad táctica.



Sube a la torreta para alcanzar a los atacantes con el cañón Phalanx de alta velocidad.





Llama a los F-15 de apoyo para que ataquen y aniquilen cualquier resistencia enemiga.



¡Impacto mortal! Revive tus victorias con repeticiones en vídeo de cómo destruyes al enemigo.



La simulación es tan realista que incluye lanzaderas de misiles Patriot.



Distribuido por:

